

3D Simulation

n°3

Fév. 94

Macintosh Amiga PC & compatibles

INTERNATIONAL

LE MAGAZINE DE L'IMAGE DE SYNTHÈSE
& DE LA SIMULATION TRI-DIMENSIONNELLE

image:

Photoshop

FILTRE : fonction Displace

EFFETS SPÉCIAUX : fin

PRATIQUE:

3D-Studio

Corel Draw

**LES TALENTS
CACHÉS DE FS5**



VOL: Washington, Las Vegas
AAF^{FS4}, Flight Sim Toolkit. SPORT: Tennis.
SOUS-MARIN: Subwar 2050...



*Briefing
à toute heure:*



**10 Fiches pratiques pour
Comanche Mission disk 2**

**disquette gratuite du mois
add-on pour Tracon p. 78**

3D
Cahiers de FS5
ENFIN DISPONIBLES, page 62



CONCOURS LECTEURS: Image "objets 3D" p.30
Simulation..... "add-ons" p.10

L 6412 - 3 - 30.00 F



L'ÉVÉNEMENT 1990 MICRO-TONIC AUX GALERIES *"l'assurance d'un grand"*

PACKARDBELL PACKMATE

486 SX à 25 MHz
disque dur de 125 Mo
4 Mo de mémoire RAM
écran SVGA
DOS 6.0 - Windows 3.1
Works Windows
Timtel
Money 2.0
(1 an de garantie sur site)

8 990 F TTC

COMPAQ PRESARIO CDS 625

13 490 F TTC

486 SX à 25 MHz
disque dur de 125 Mo
4 Mo de mémoire RAM
écran SVGA
carte sonore 16 bits
(Spectrum Audio)
lecteur CD-Rom
(double vitesse multi-session)
DOS 6.0 - Windows 3.1
Claris Works Windows
Compaq Tennis
+ 4 CD-Rom
(3 ans de garantie)

94
SLAFAYETTE
nom"

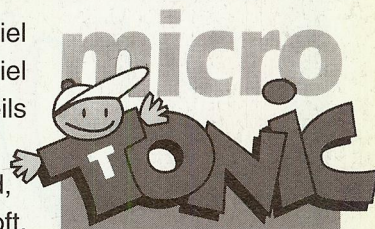
PANASONIC
CR-562B

lecteur CD-Rom
(double vitesse multi-session)
carte sonore SoundBlaster
(16 basic)
Rebel Assault
Seven Guest

3 490 F TTC

Logiciel
Matériel
Conseils

Boutique agréée Boeder RPS,
Compaq, Hewlett Packard,
IBM et revendeur Microsoft.



LOGICIELS

Microsoft...
PC, Amiga, Mac,
Atari ST, Falcon,
multimédia, bureautique
logiciels Éducatifs,
tous les grand du jeux...

CONSOMABLES & CONNECTIQUES

Boeder RPS...

MATÉRIELS

Compaq, I.B.M.
Hewlett Packard,
Commodore Amiga...

PÉRIPHÉRIQUES IMPRIMANTES

5^e ÉTAGE DES GALERIES LAFAYETTE
BOULEVARD HAUSMANN
TÉLÉPHONE : (1) 56 75 42 34

G A L E R I E S
Lafayette

3D Simulation

INTERNATIONAL
n°3 Février 94

MAGAZINE

APPEL AUX CRÉATEURS, page 26

SONDAGE, page 65

LES CAHIERS DE FS5, page 70

LES CAHIERS DE L'IMAGE, page 74

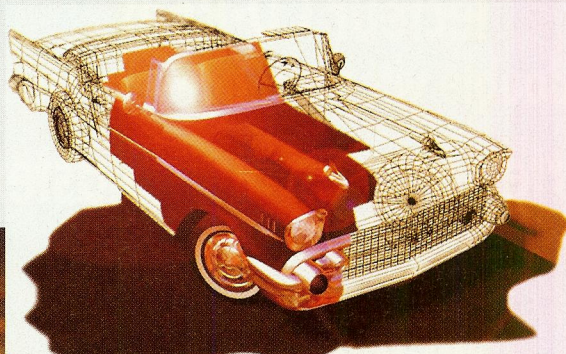
LA DISQUETTE DU MOIS, page 78

PETITES ANNONCES, page 82

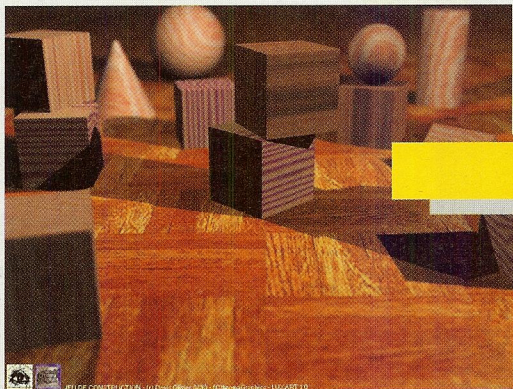
ABONNEMENTS, page 80

CONCOURS 3D, page 30

les cahiers
de Flight
Simulator 5.0



IMAGE

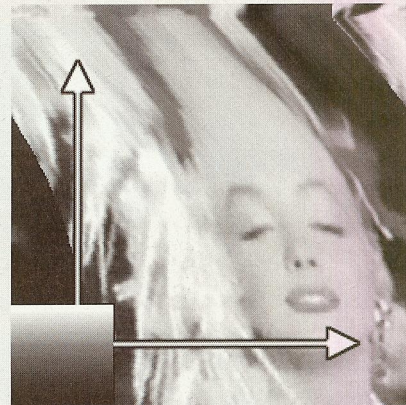


Trois dimensions
Domaine public 3D pour PC,
page 8

Retouche photo - PHOTOSHOP
Déformation, page 20



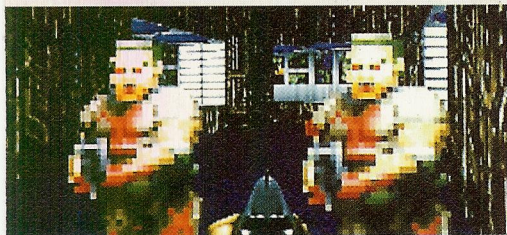
Retouche photo
PHOTOSHOP
Effets spéciaux
3^e partie,
page 14



3D-Simulation est une publication des éditions SPY-Trévis - 56, rue du Landy, 93400 Saint-Ouen.
Rédaction : (1) 40 100 105 - Fax : (1) 40 102 515 / Publicité : (1) 40 059 229 - Fax : (1) 40 059 229

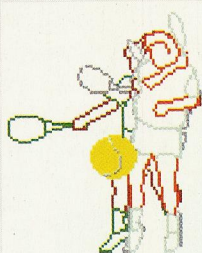
REGARD

DOOM page 32 ▼



AVIATION

SPORT TENNIS,
page 58

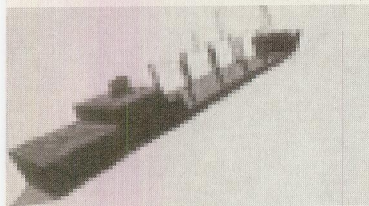


Vol
COMMANCHE
Fiches pratiques,
page 48



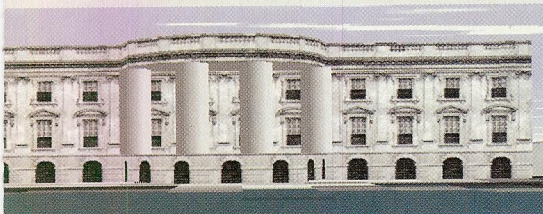
Vol - AAF
Modélisation, page 44

Vol - Flight Sim Toolkit
Création, page 54



Vol - FS5
Générique
mystère,
page 59

Vol - FS5 Visite guidée, page 57
Vol - FS5 Washington
Textures murales, page 57



Rôle/Aventure - PRATIQUE
Ultima 7, Garyon 3, page 60

éditions SPY-TRÉVISE

ADMINISTRATION

DIRECTEUR DE LA PUBLICATION
Yves Huitric

RELATIONS EXTÉRIEURES
Simon Caillat

COMPTABILITÉ
Isabelle Grenet

RÉDACTION

RÉDACTEUR EN CHEF
Yves Huitric

SECRÉTAIRE GÉNÉRALE
DE LA RÉDACTION
Yanne Marec

SECRÉTAIRE DE RÉDACTION
Caroline Bréa

ASSISTANTE DE RÉDACTION
Sandrine Farrugia

CHEF DE RUBRIQUE LOGICIEL
Christian Roux

CHEF DE RUBRIQUE MATÉRIEL
Louis François

COLLABORATEURS
Emmanuel Forsans,
Guy Fry, Remy Laven
José Milagro, Pascal Rimbault

FABRICATION

DIRECTEUR ARTISTIQUE
Jacques Halbran

RÉDACTEURS GRAPHISTES
Axel Yeun - Ric Forster

CHEF DE FABRICATION
Karl Schreiber

PUBLICITE

SYNOPSIS - 40 05 92 29
DIRECTRICE DE PUBLICITÉ
Sylvie Arigon



3D-SIMULATION MAGAZINE
est une publication des éditions SPY-Trévisse
S.A.R.L. de presse au capital de 5 000 F
domiciliée 56, rue du Landy, 93400 St-Ouen.
Tél : (1) 40 10 01 05 - Fax : (1) 40 10 25 15
Commission paritaire en cours.
Dépôt légal à parution.

IMPRIMEUR
Berger Levrau Graphique Toul

FLASHEUR
Color Way Paris

DISTRIBUÉ PAR LES MLP
Messageries Lyonnaise de Presse

"Décrypt"

BREVET DES COLLÈGES
OU BACCALAURÉATS

NOUVEAU

**LOGICIEL
SONORISÉ**

(compatible Sound Blaster)

PC et
compatibles
PC

**DES
CORRIGÉS
DE MATHS**

Tous les sujets 93 corrigés et commentés avec :
*analyse de chaque sujet, conseils
méthodologiques, tableau des Académies,
tableau thématique.*

**Un atout majeur
LE QCM**

(Questionnaire à Choix Multiple)

Avant d'accéder à l'exercice, une dizaine de questions précises
teste la bonne compréhension de l'énoncé. A la fin du QCM,
l'icône "Résultat" indique au candidat qu'il est prêt à commercer.
Bien comprendre l'énoncé, c'est 70 % du problème résolu.

**Disponibilité
Mars 94**

...avec les corrigés
Décrypt mettez toutes les
chances de votre côté...

COLORADO
technologies

Distribution :
Librairies, Magasins
spécialisés et Grandes
Surfaces spécialisées.

AM
ARTMICRO

Vente par correspondance : KPDP
Informations : 16 (1) 40 10 01 05

**BON POUR UNE DISQUETTE
DEMO GRATUITE**

Coupon-réponse à retourner à :
Colorado Technologies

56, rue du Landy, 93400 SAINT-OUEN

**Je souhaite recevoir sans engagement de
ma part la disquette démonstration - un
exercice complet - de Décrypt Corrigés :**

☐ **MATHS BAC DÉMO**

☐ **MATHS BREVET DES COLLEGES DÉMO**

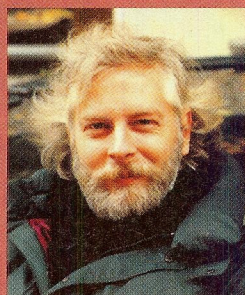
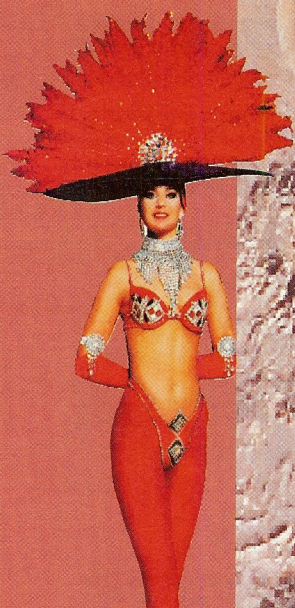
Nom

Prénom

Adresse

Code postal

Ville



HÉLAS VEGAS!

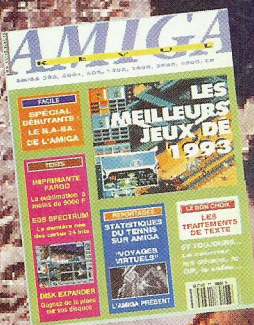
Nous pensions être en mesure de vous offrir en avant-première les images de Las Vegas, la troisième scène dédiée au logiciel Flight Simulator 5.0. Hélas !, il ne nous est parvenu que l'image de la texture satellite du logiciel. Image qui sert d'ailleurs de fond à cette éditorial... rehaussée de l'un des chars du Caesar Palace, le célèbre hôtel de la cité mondiale du jeu.

REMERCIEMENTS

Nous n'avions pas encore pris le temps de remercier certains de nos confrères (qu'ils nous en excusent!) pour leur aide ou leurs messages de bienvenue. Merci donc à *Périodisk* (magazine sur disquette pour PC et Macintosh), grand pourvoyeur de logiciels inédits, et à son rédacteur-en-chef Olivier Fontenay ; merci à toute l'équipe de *Amiga Dream* (tout nouveau magazine dédié à l'Amiga) et des remerciements plus particuliers à l'équipe d'*Amiga Revue* (tout premier magazine dédié à l'Amiga). C'est un peu grâce à Stéphane Schreiber, son rédacteur-en-chef, que nous avons pu réaliser notre premier numéro (Spécial FS5), Stéphane mettant alors bien souvent ses locaux, son matériel et ses compétences à notre service. Salut à toi Seth. Enfin à vous, chers lecteurs, qui avez soutenu le magazine depuis trois numéros.

PÉRIODICITÉ

Nous avons pris du retard dans l'édition de ce numéro 3 de *3D-Simulation Magazine* ainsi que des *Cahiers de Flight Simulator* et souhaitons que vous ne nous en tiendrez pas rigueur. Dans l'avenir, le magazine sera collé au 15 du mois, les *Cahiers de FS5* au 25 du mois, et les *Cahiers de l'image* (3D et Retouche Photo, voir page 18) au 5 du mois.





JEU DE CONSTRUCTION - (r) Denis Olivier 8/93 - (C) ChromaGraphics - LUXART 1.0

Le domaine public de la 3D sur PC : des performances à moindre prix

ERIC SKHIRI

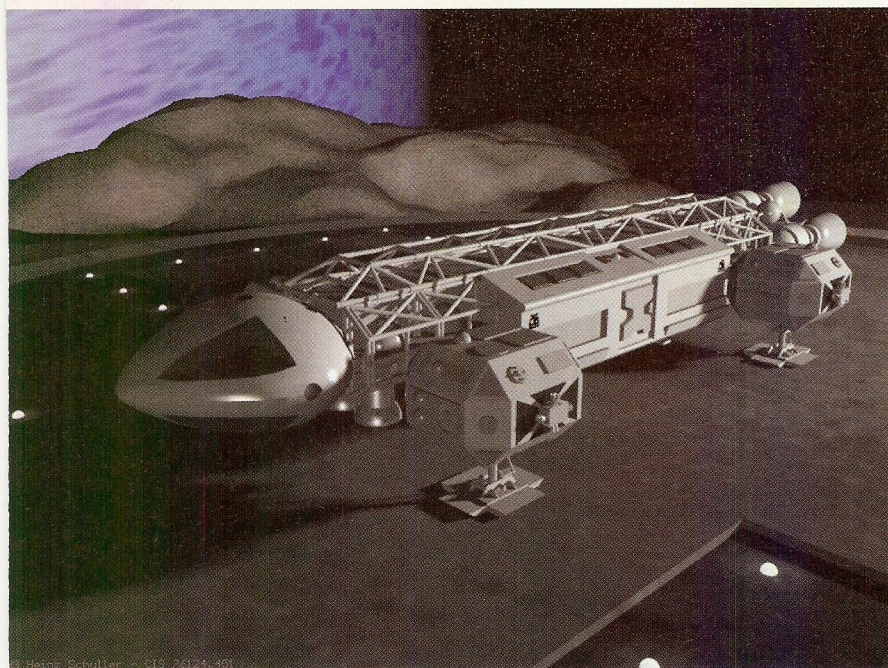
La référence incontestée en matière d'images de synthèse est l'excellent 3D Studio. Hélas !, les 24 000 F de licence le rendent presque inabordable. Saviez-vous pourtant qu'il existe une source de logiciels très performants - et pour ainsi dire gratuits - qui, au prix d'une convivialité assez faible il est vrai, donnent d'excellents résultats ? Il s'agit des ray-tracers du domaine public (DP).

Le DP - au sens large du terme -, couvre les freewares, les sharewares et les logiciels du domaine public proprement dit. Ces derniers sont totalement gratuits et modifiables, les sources étant le plus souvent fournies. Les freewares, également gratuits, sont soumis au copyright de l'auteur qui maintient ses droits sur sa création. Enfin, les sharewares peuvent être testés pendant un certain temps à l'issue duquel vous devez soit les

acheter à un prix modique, soit les effacer de votre disque dur. Les documentations sont généralement incluses sur la disquette.

LES RAY-TRACERS

Ces logiciels simulent mathématiquement le trajet des rayons lumineux éclairant une scène. L'avantage de ce procédé mettant en jeu des effets de réfraction (transparence) et de



réflexion (miroir) est un rendu extrêmement réaliste, théoriquement meilleur que celui de 3D Studio. En contrepartie, les temps de calcul s'allongent substantiellement.

Persistence of Vision

Les possibilités offertes par le logiciel américain Persistence of Vision sont étourdissantes. Mais attention, comme ce produit ne comporte pas de modèleur intégré, toutes les scènes doivent être décrites textuellement par l'intermédiaire d'un éditeur (celui du DOS fera l'affaire). A titre d'exemple, la description d'une sphère sera du type :

{object {sphere {position dans l'espace, rayon} Texture {couleur}}

C'est le seul défaut de Persistence of Vision et, avec un peu d'habitude et de rigueur, on obtient facilement de superbes images. Les scènes sont construites grâce à onze volumes de

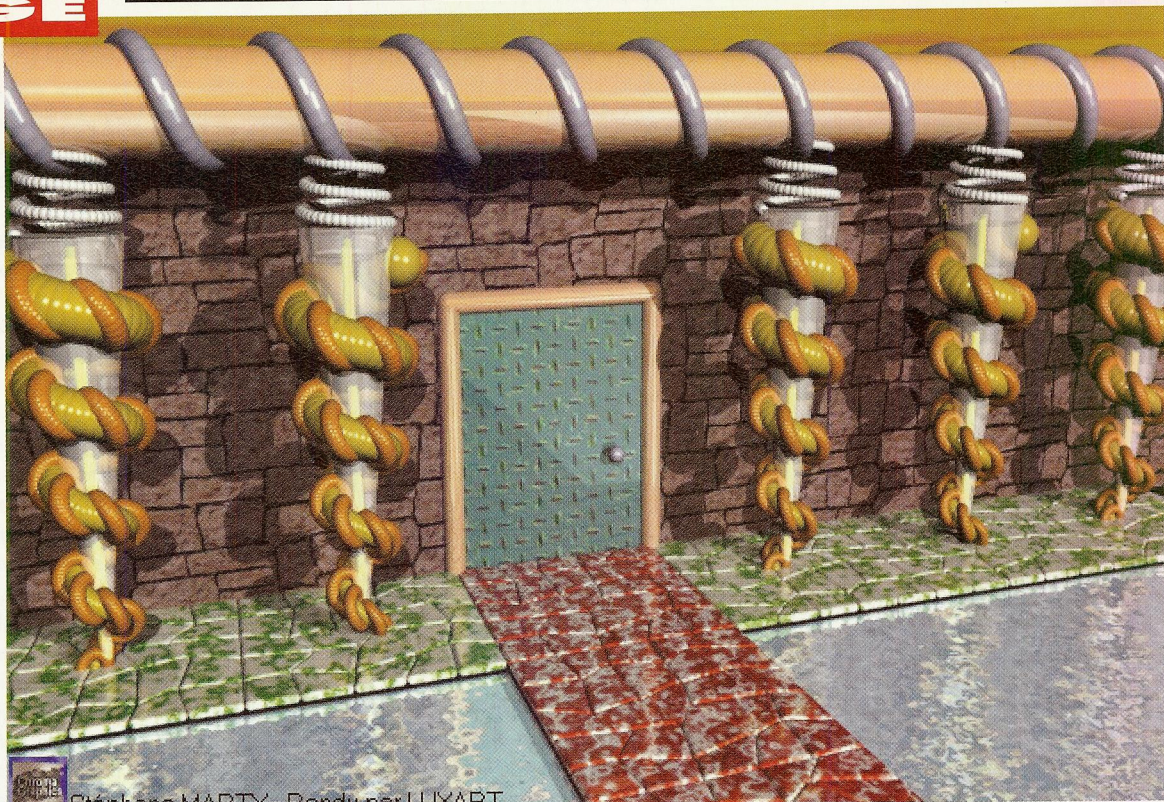
base (sphère, cône, tore...) et à la Constructive Solid Geometry (CGS), technique qui combine ces primitives par intersection, union, différence et inversion d'objets, afin de donner des formes complexes. Vous pourrez ensuite leur appliquer l'une des textures prédéfinies ou mieux, de votre création. A cette fin, de nombreux paramètres vous permettent d'agir sur couleurs, matériaux, indices de réfraction et de réflexion, degré de turbulence... Les ombres douces, l'anti-aliasing et le bump-mapping reproduisant les surfaces bosselées sont également gérés.

Persistence of Vision dispose en outre de commandes particulières, capables de transformer des images fractales importées en paysages plus vrais que nature. Une autre option permet de façonner les surfaces de Bézier. Ces objets mathématiques comportent un certain nombre de points de contrôle qui peuvent être déplacés dans l'espace. Cette technique est la plus adaptée à la réalisation de scènes complexes, un visage par exemple, sans pour autant passer un temps excessif. Après chaque modification, on peut visualiser rapidement son épreuve en basse qualité, mais les meilleurs résultats apparaîtront lors du calcul de l'image finale aux formats Targa, Dump ou Raw. Pour réduire les calculs, le logiciel peut employer, à la manière de 3D Studio, les algorithmes de Phong. La résolution maximale est de 4096 x 4096 pixels ! Persistence of Vision est un logiciel du domaine public qui nécessite un 386 au minimum, une carte VGA et 4 Mo sur disque dur. Il en existe une version Amiga.

Luxart ("l'atelier de photoréalisme")

Œuvre de Stéphane Marty de l'équipe française de Chromagraphics, Luxart intègre quelques caractéristiques qui le rendent plus simple d'emploi que son confrère américain. Sa syntaxe française et sa gestion par menus déroulants en font un ray-tracer convivial. Dans sa version shareware, il comprend un modèleur filaire qui, s'il ne peut rivaliser avec PV3D ou Moray, permet tout de même de s'affranchir occasionnellement de l'austère interface textuelle. Luxart se distingue par des facultés de traitement nettement optimisées par rapport à ses concurrents. Des boîtes englobantes sont automatiquement





Stéphane MARTY - Rendu par LUXART

déployées autour des volumes et, à image équivalente, le temps de calcul est inférieur à celui de tous les autres ray-tracers. Le rendu a également fait l'objet d'une attention particulière. Le mode inédit "caustique", par exemple, accumule les rayons lumineux dans un volume et permet d'obtenir des effets très spéciaux. De même, on peut générer un brouillard virtuel autour des scènes. Bien sûr, bump et image-mapping n'ont aucun secret pour Luxart, qui supporte lui aussi la création des textures de A à Z. Tout ceci, allié à une multitude de formats de sortie possibles (Pcx, Gif, Raw, Targa...), et à une résolution d'image illimitée, fait de Luxart le choix le plus judicieux du moment. Il nécessite un 386 ou plus, 4 Mo de mémoire vive, 6 Mo sur disque dur, une souris et DOS 5 au minimum. Ecran VGA ou SVGA. Une version sans modèleur fait entièrement partie du domaine public. La version complète coûte 150 F. Pas de quoi se priver...

Vivid (Interface textuel)

Moins répandu en France et pourtant très complet, Vivid offre, à l'instar de Luxart, différents degrés d'anti-aliasing, des

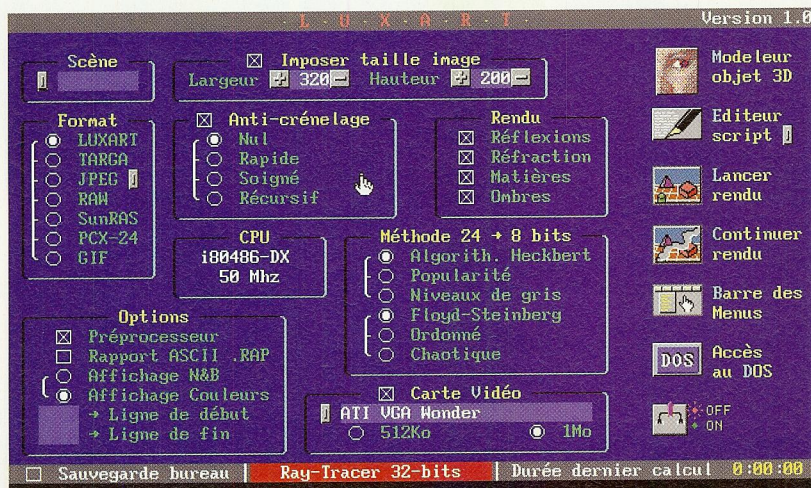
effets de brouillard et de profondeur de champ. Mais c'est surtout dans la confection des textures algorithmiques que Vivid se démarque, notamment par sa légendaire capacité à générer des ciels nuageux, réalistes à l'extrême. La gestion des turbulences, qui sont la base des effets ondulatoires – comme les vagues ou le plissé –, est aussi l'un des centres d'intérêt du logiciel. A noter encore la présence d'une étrange primitive, la sphère floue. Il s'agit en fait d'une sphère dont le rayon change constamment dans un intervalle définissable. Cette singularité autorise les effets de particules comme la représentation d'atomes avec leurs couches électroniques. Vivid est un freeware tournant sur 386 ou plus, avec 2 Mo de libres sur disque dur. C'est certainement le produit dont le rendu est le plus impressionnant.

LES ADD-ONS

Comme Flight Simulator IV et 5, la plupart des ray-tracers ont leur add-ons. Mais ces derniers, plutôt que d'augmenter les facultés des logiciels, se contentent de faciliter le travail de l'utilisateur. Il ne faut cependant pas les négliger, car ils sont le plus souvent la clé ouvrant aux utilisateurs novices la porte des secrets de ray-tracers trop peu conviviaux.

PV3D

Ce modèleur français pallie les interfaces textuelles de Persistence of Vision et Vivid, en proposant une approche graphique beaucoup plus intuitive. Les objets sont créés et visualisés simultanément, en 3D fil de fer. La modélisation se fait essentiellement à la souris, et différentes vues sont disponibles : face, profil ou autre selon la perspective désirée. Toutes les primitives, les caméras et les sources de lumière sont accessibles par simple clic sur l'icône correspondante.



Un panneau spécialement conçu permet les indispensables translations, rotations et mises à l'échelle. Il existe même une option de zoom améliorant encore le confort et la précision du travail. Les boîtes englobantes, comme pour Luxart, sont automatiquement implémentées. L'un des points forts du logiciel est sa parfaite maîtrise de la CSG et, même si elles n'apparaissent pas directement à l'écran, les diverses combinaisons de primitives ne posent pas la moindre difficulté.

Mais PV3D va plus loin encore. Grâce à un module spécial, toutes les textures peuvent être prévisualisées sur des sphères. Il est bien sûr possible de jouer sur les coefficients de réfraction et de réflexion qui font tout l'intérêt du ray-tracing. A cela s'ajoute la génération d'objets à partir d'un profil Spline reproduit sur 360° autour d'un axe (surface de révolution), ou encore par extrusion (épaississement).

Enfin, impossible de passer sous silence le panneau d'animation qui, par simple déplacement d'objets et de caméras, ouvre les portes de la réalisation de films de synthèse. Cette fonction est d'autant plus impressionnante qu'elle bénéficie d'une incroyable option de morphing 3D que PV3D est, à ma connaissance, le seul à offrir. Bref, ce modelleur est un "indispensable" qui réconciliera nombre de passionnés avec Persistence of Vision. Seuls regrets, il est entièrement en anglais et demande de préférence une machine puissante (386 DX ou 486). Il faudra libérer 4 Mo sur votre disque dur. La licence, à 250 F, reste très abordable, surtout pour un produit de cette qualité. Ecran VGA.

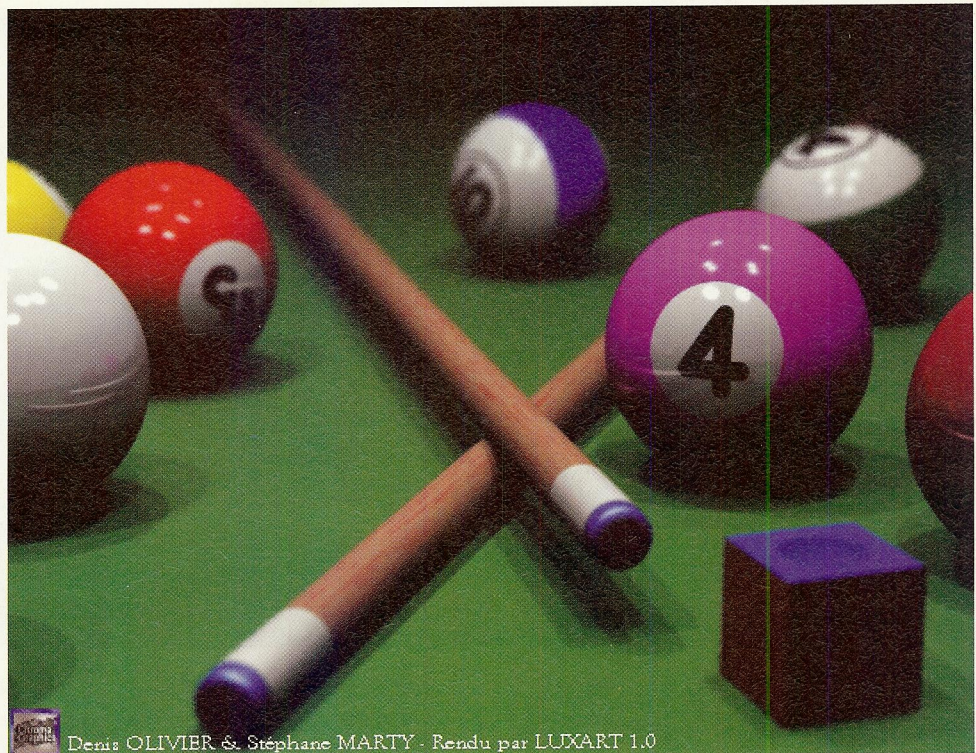
Moray

Moray est un modelleur allemand, lui aussi piloté à la souris. On passe rapidement sur les fonctions classiques que sont la création d'objets à partir de primitives, la CSG, la rotation, la mise à l'échelle et la translation. En fait, l'intérêt de Moray réside dans les spécificités qu'il offre. En effet, les boîtes englobantes sont placées automatiquement ou manuellement pour une plus grande efficacité. A chaque manipulation, l'écran est très rapidement rafraîchi et ce, quel que soit le nombre d'objets. On n'hésite plus à modifier ses volumes à volonté, l'affichage se faisant presque en temps réel. Pour un modelleur, cette caractéristique est particulièrement importante et malheureusement trop souvent négligée.

Autre point, la parfaite gestion des sources lumineuses et surtout des textures : Moray ne se contente pas de les visualiser. A l'instar de Persistence of Vision ou de Luxart, il supporte aussi leur création ex-nihilo. Sans quitter le modelleur, il est ainsi possible de réaliser, puis de modifier ses propres revêtements en jouant sur les couleurs, la réflexion, la réfraction... Il suffira ensuite d'utiliser les commandes d'image ou de bump-mapping du logiciel pour appliquer les textures. Pour un travail plus fin, on peut même choisir la position précise du mapping sur l'objet. Mais là où Moray fait très fort, c'est qu'il est le seul modelleur à autoriser la déformation des surfaces de Bézier à la souris. Moray fonctionne sur un 286 (et plus). Il exige une carte VGA et un gestionnaire de mémoire permettant d'émuler la mémoire éparpillée (EMS). Coût de la licence : 59 \$.

Fractint

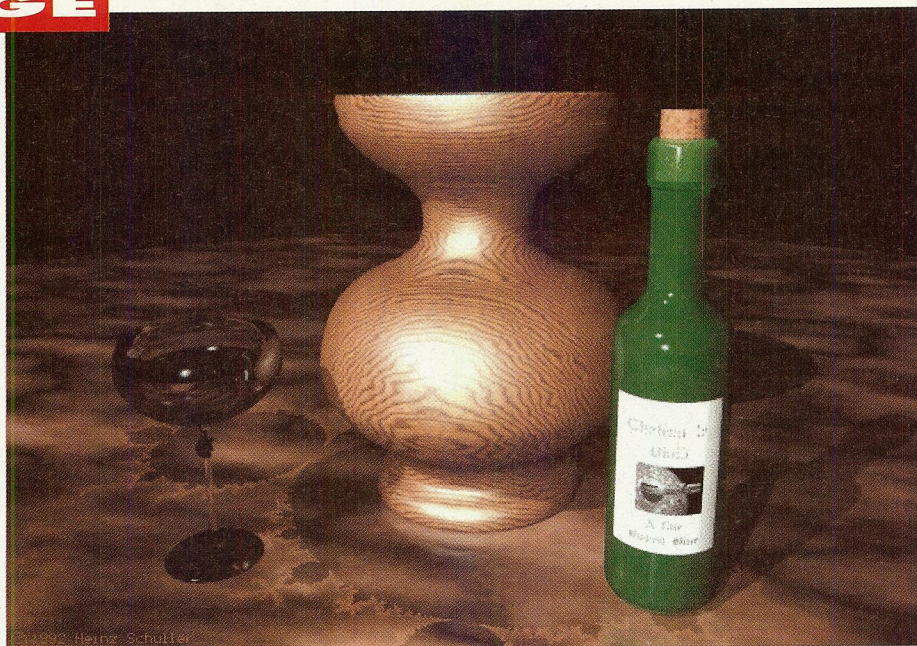
Fractint est un générateur de tracés fractals qui constitue un complément rapidement indispensable aux ray-tracers. Très



Denis OLIVIER & Stéphane MARTY - Rendu par LUXART 1.0

simple d'utilisation, il suffit d'entrer au clavier un certain nombre de paramètres comme le grain, la densité des taches ou la palette de couleurs désirée. Le logiciel prend alors le relais et calcule, en intégrant un facteur aléatoire, des images fractales en 256 couleurs. Elles pourront soit servir comme mapping sur les objets 3D préalablement modélisés, soit bénéficier de certaines caractéristiques des ray-tracers appropriés à ce type d'image. La commande Height-Field de Persistence of Vision est certainement la plus intéressante. Elle demande au ray-tracer de faire la correspondance entre les différentes couleurs du dessin et des hauteurs dans l'espace. Telle couleur, de code 1 000 par exemple, correspondra à une hauteur de 1 000 (il y a 32 000 niveaux possibles avec





Fractint!). En fait, Persistence of Vision transforme l'image initialement en 2D en une surface 3D irrégulière. Pour peu que les couleurs soient dégradées et que la palette soit judicieusement choisie, on peut alors obtenir de véritables paysages montagneux, très réalistes. Une autre commande, Water-Level, génère une mer virtuelle qui, selon le niveau de hauteur d'eau sélectionné, transformera vos montagnes en archipel synthétique. L'effet est sublime! Fractint est un logiciel du domaine public. Il prend environ 5 Mo sur le disque dur et tourne convenablement sur un 286 ou plus.

PVShape (gestionnaire de logiciels 3D)

La plupart du temps, les ray-tracers ne sont que des moteurs de calcul ne comprenant ni visualisateur, ni éditeur, ni modèleur, et il faut constamment faire l'aller retour entre ces différents modules pour, finalement, contempler ses réalisations. Afin de contourner ce problème, Denis Olivier, de Chromagraphics, a réalisé une interface utilisateur

améliorée. Entièrement gérée à la souris, cette interface supprime toutes les manipulations fastidieuses et facilite considérablement le travail du créateur. L'appel des divers modules se fait très rapidement, sans aucune saisie clavier. Supposons que vous ayez à accéder à l'éditeur pour taper le fichier de description de scène. Un simple clic et l'affaire est faite! Une fois votre fichier sauvé, un autre clic vous permettra de calculer le rendu sous Luxart ou Persistence of Vision. Enfin, d'un simple geste, vous accédez à votre logiciel de retouche d'image préféré pour finaliser votre création. Si vous avez la chance de posséder un modèleur, son accès peut, lui aussi, être implémenté dans PVShape.

Mais cet excellent logiciel ne s'arrête pas en si bon chemin. Il offre aussi tout un tas d'options qu'il est impossible de traiter ici exhaustivement. Citons simplement le générateur d'objets par extrusion et par surface de révolution, le visualisateur d'images au format Jpeg et Gif, ou l'économiseur d'écran. PVShape fonctionne sur un 386 au

minimum, peut tourner sous Windows, et nécessite 7 Mo d'espace libre sur votre disque dur. Il en existe deux versions : l'une est un domaine public dépourvu de certains fichiers ; l'autre est une version shareware, complète, qui coûte 180 F. Un très bon investissement!



Où se les procurer ?

Par correspondance :
DP Tool Club, BP 745,
59657 Villeneuve D'Ascq
Tél. : (16) 20 05 35 66

Par téléchargement :
TOP 50 (PC, payant) au
43 59 05 62
Windows Manner (PC
gratuit) au 42 43 24 58

MÉDIAS

Boutiques, Revendeurs, Sociétés,

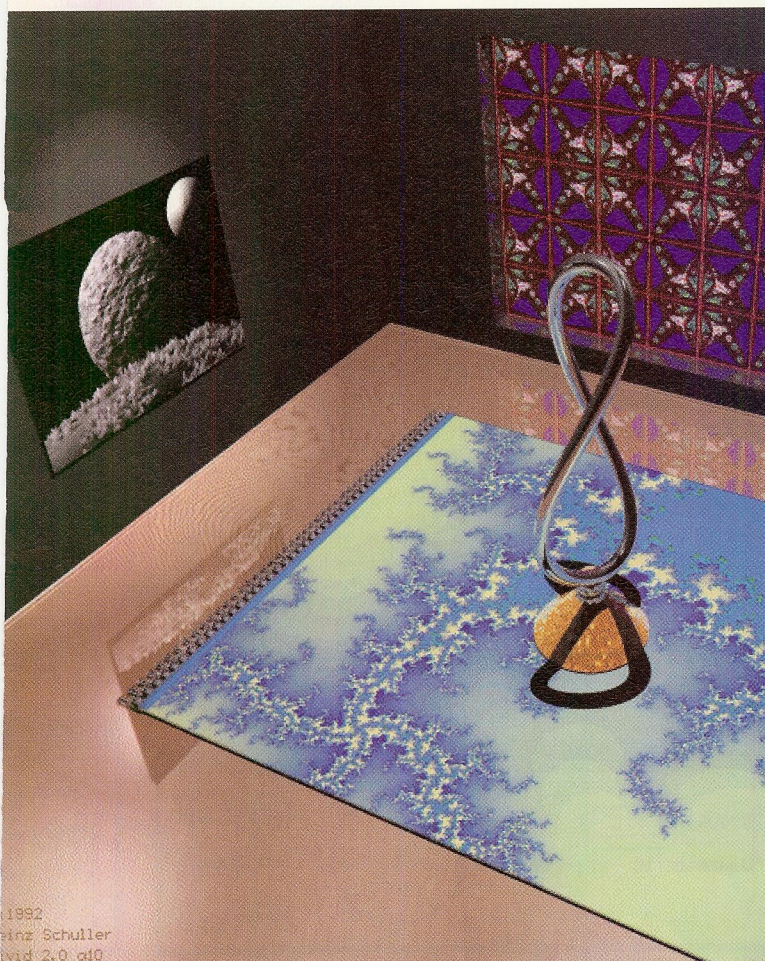
MIT duplique vos CD-Rom...

Quelques livres

L'excellent "La synthèse d'image sur micro-ordinateur" de Frédéric Louquet, aux éditions Dunod Tech. - 240 F

Les publications Serge Hammouche, proposant les manuels reliés, en français, des principaux ray-tracers du domaine public - 200 F

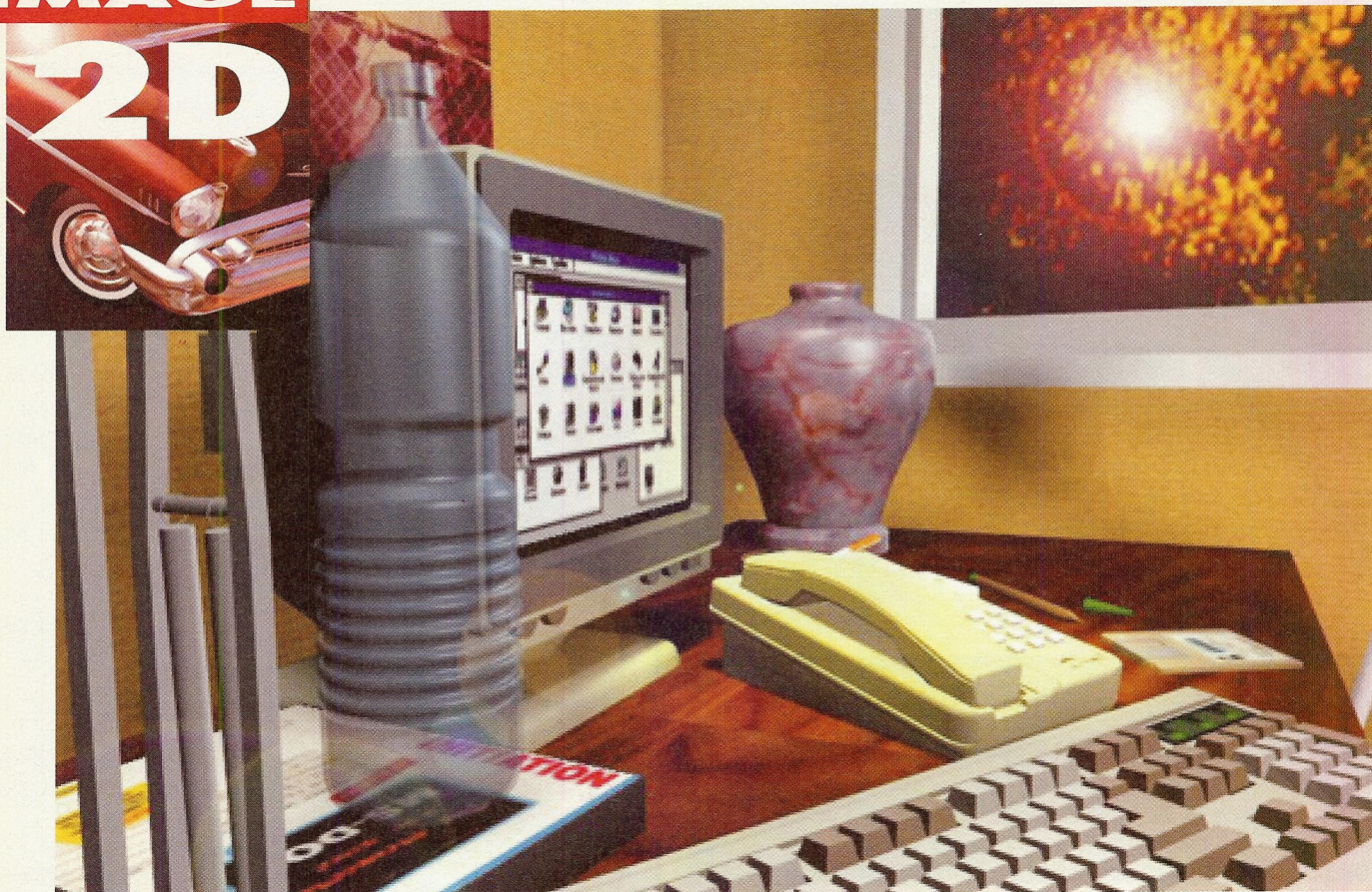
"Le guide du ray-tracing", uniquement par correspondance, à Soft & Hard - 3, rue du Dr Hurst, 68300 Saint-Louis - 100 F



1992
Sinz Schuller
avid 2.0. ad0

IMAGE

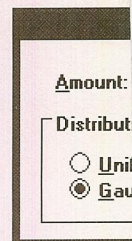
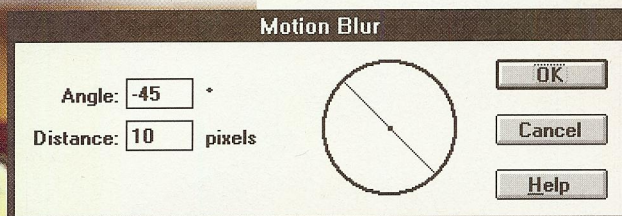
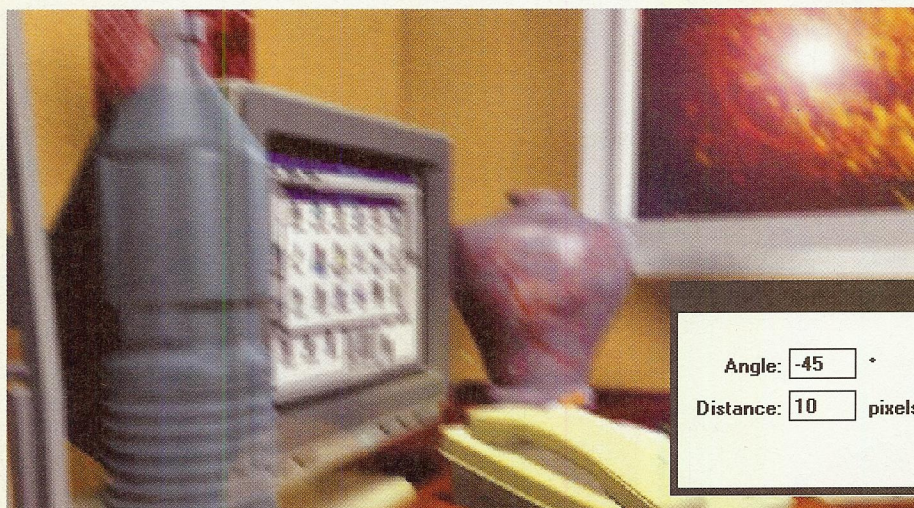
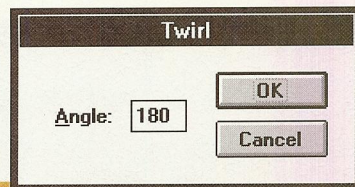
2D



PHOTOSHOP: effets spéciaux

EMMANUEL FORSANS

Voici les derniers filtres de notre rubrique Effets Spéciaux de Photoshop. Ce mois-ci nous allons découvrir: motion, polarisation, noise, pinch, pointillisme, radial, ripple, sharpen, twirl, tiles, shear et Solarisation.



INFORMATIQUES

Boutiques, Revendeurs, Sociétés,

contactez MIT votre prochain distributeur en produits informatiques...

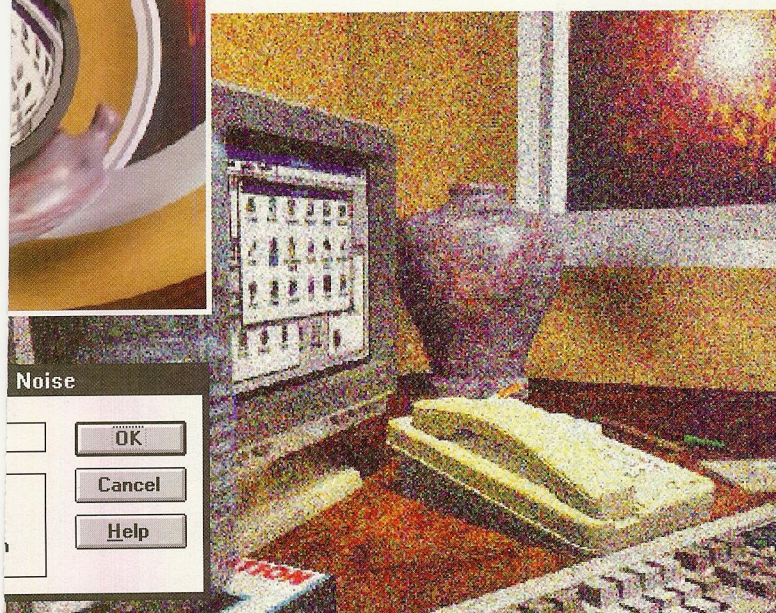
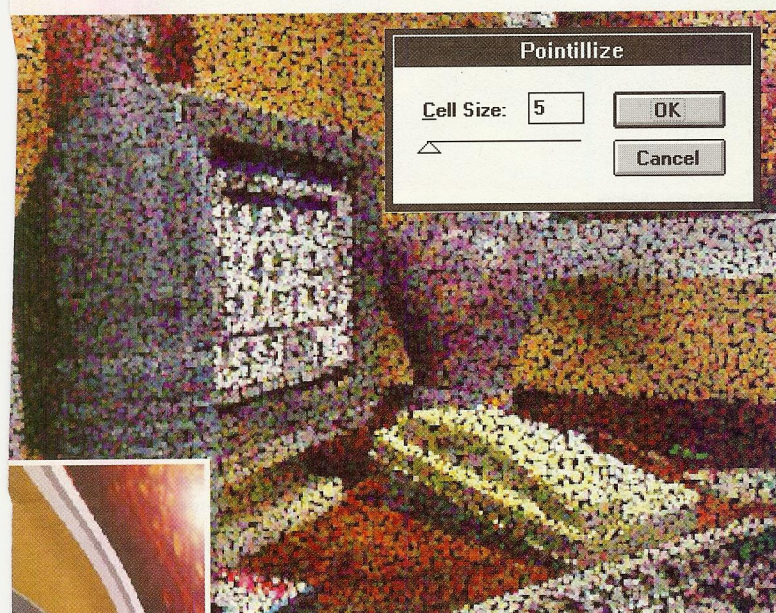
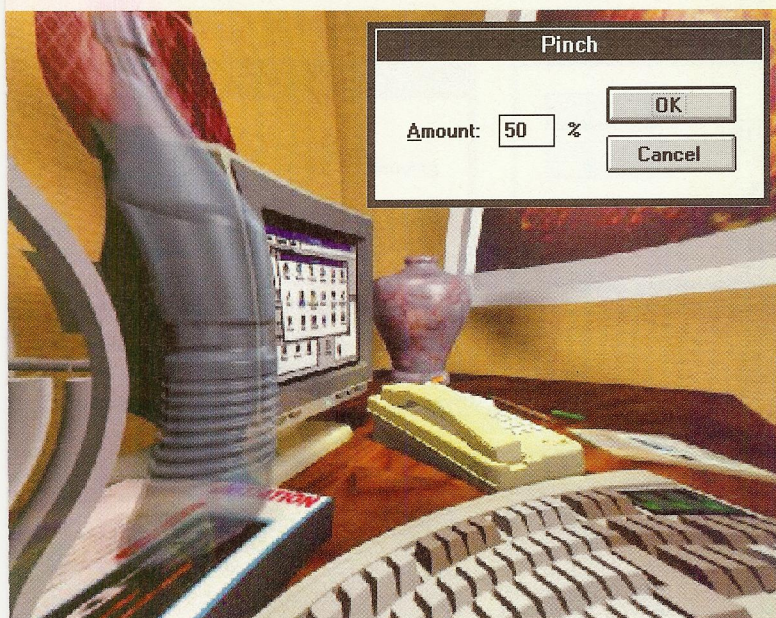
tél 48 65 40 65

Fax 48 65 37 11

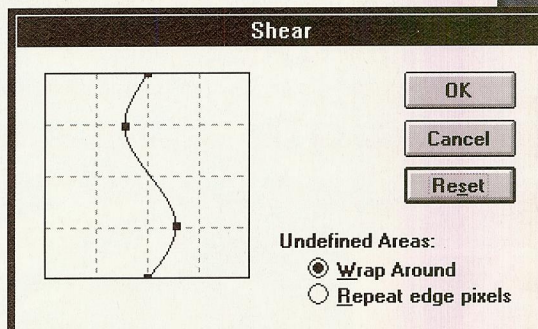
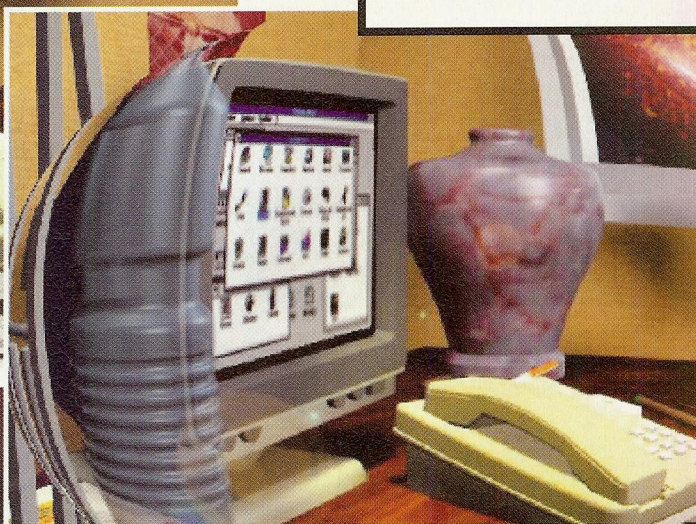
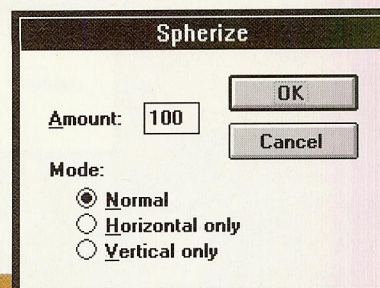
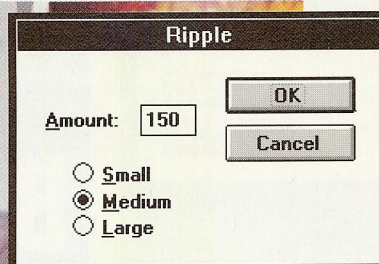
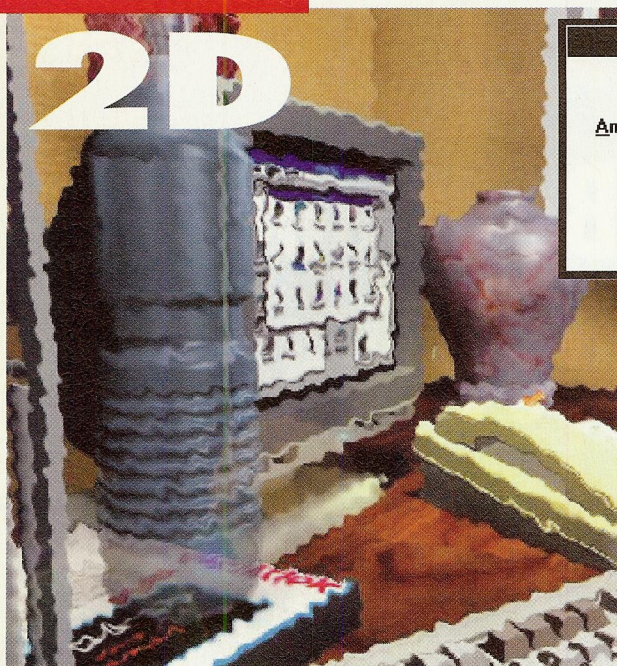


MÉDIAS
INFORMATIQUES
ET TECHNOLOGIES

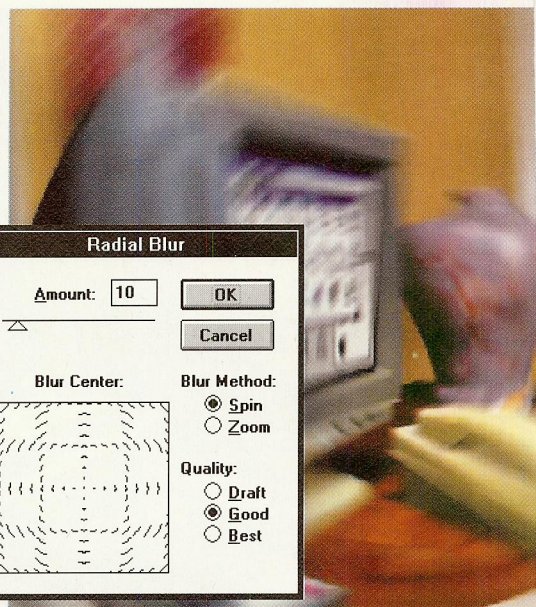
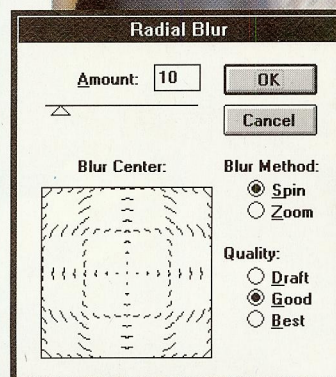
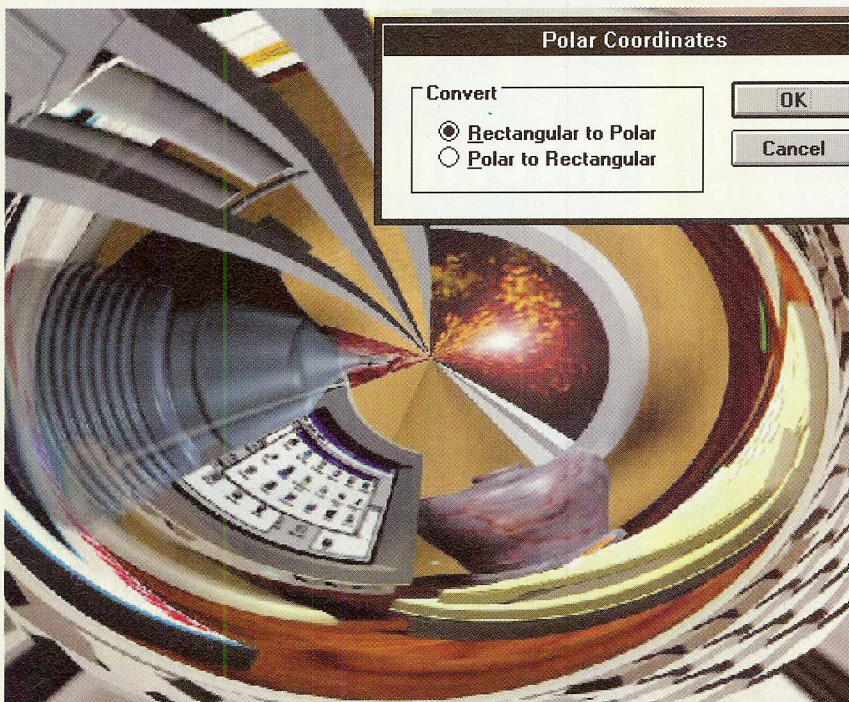
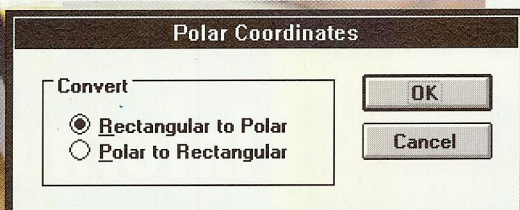
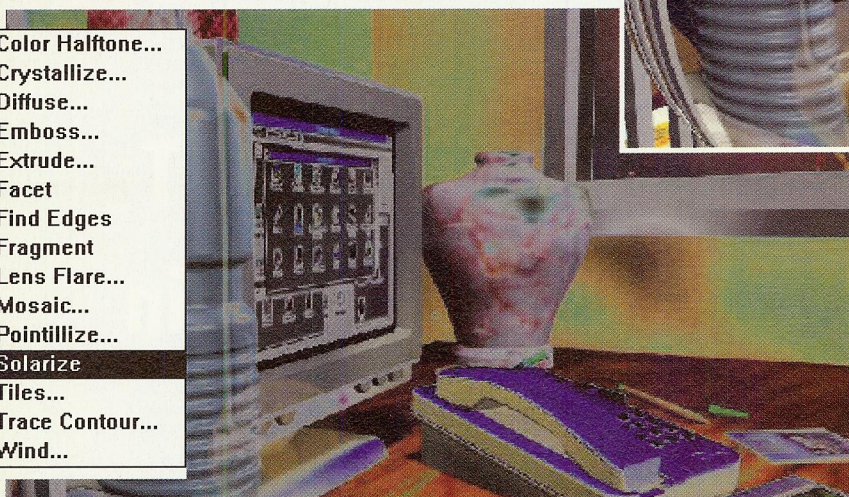
MIT



2D



Color Halftone...
Crystallize...
Diffuse...
Emboss...
Extrude...
Facet
Find Edges
Fragment
Lens Flare...
Mosaic...
Pointillize...
Solarize
Tiles...
Trace Contour...
Wind...



TECHNOLOGIES

Boutiques, Revendeurs, Sociétés,

MIT du sur mesure pour vos solutions informatiques, PAO, image, bureautique...

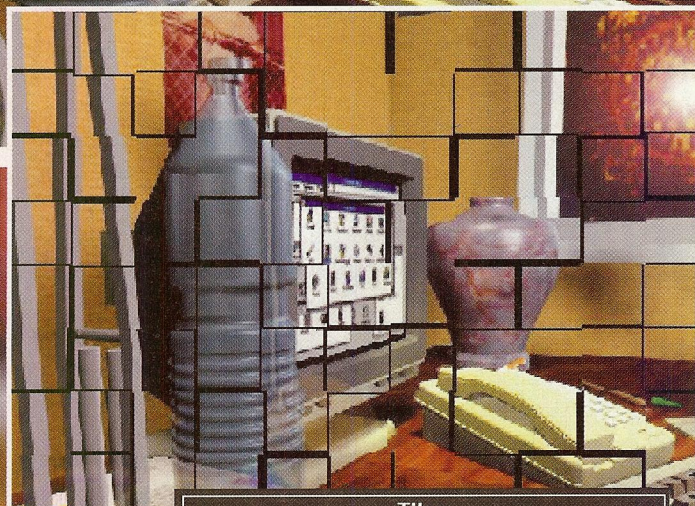
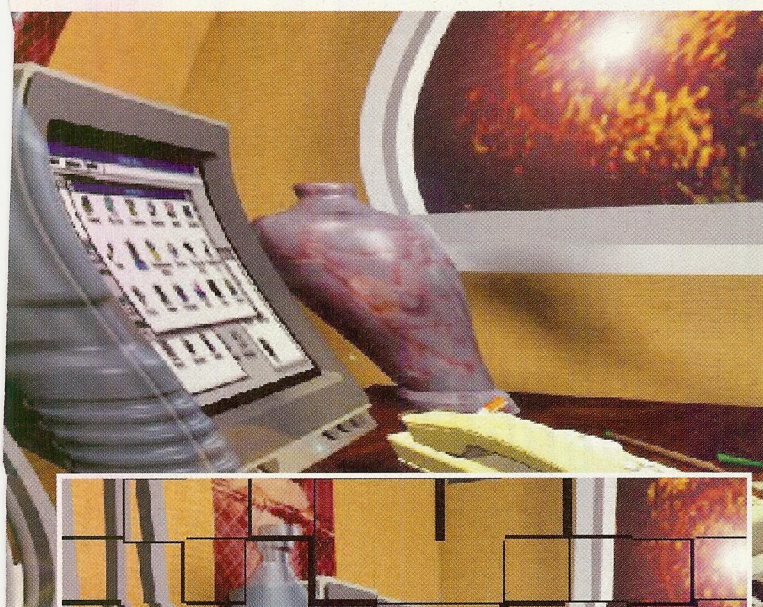
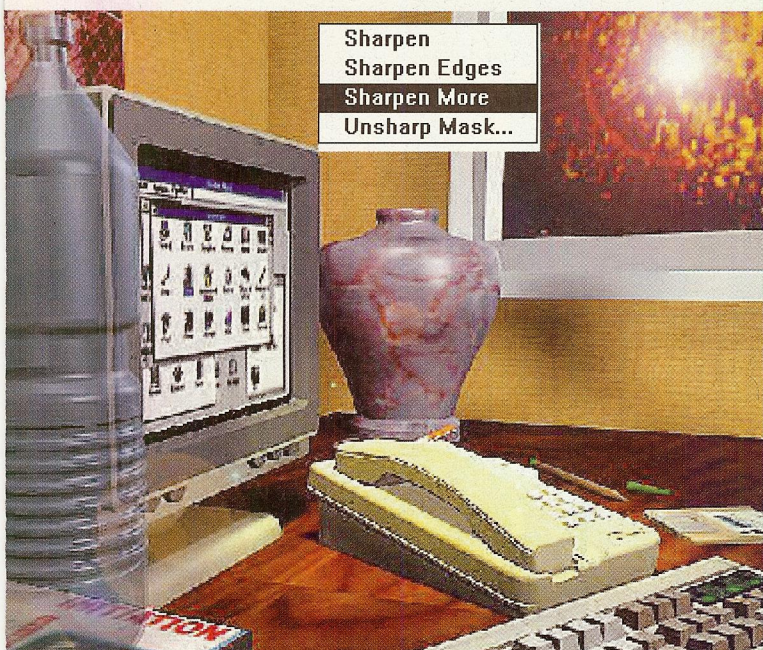
tél 48 65 40 65

Fax 48 65 37 11



MÉDIAS
INFORMATIQUES
ET TECHNOLOGIES

MIT



Tiles

Number of Tiles:

Maximum Offset: %

Fill Empty Areas With:

☒ Background Color ☐ Inverse Image

☐ Foreground Color ☐ Unaltered Image

3D-SIMULATION

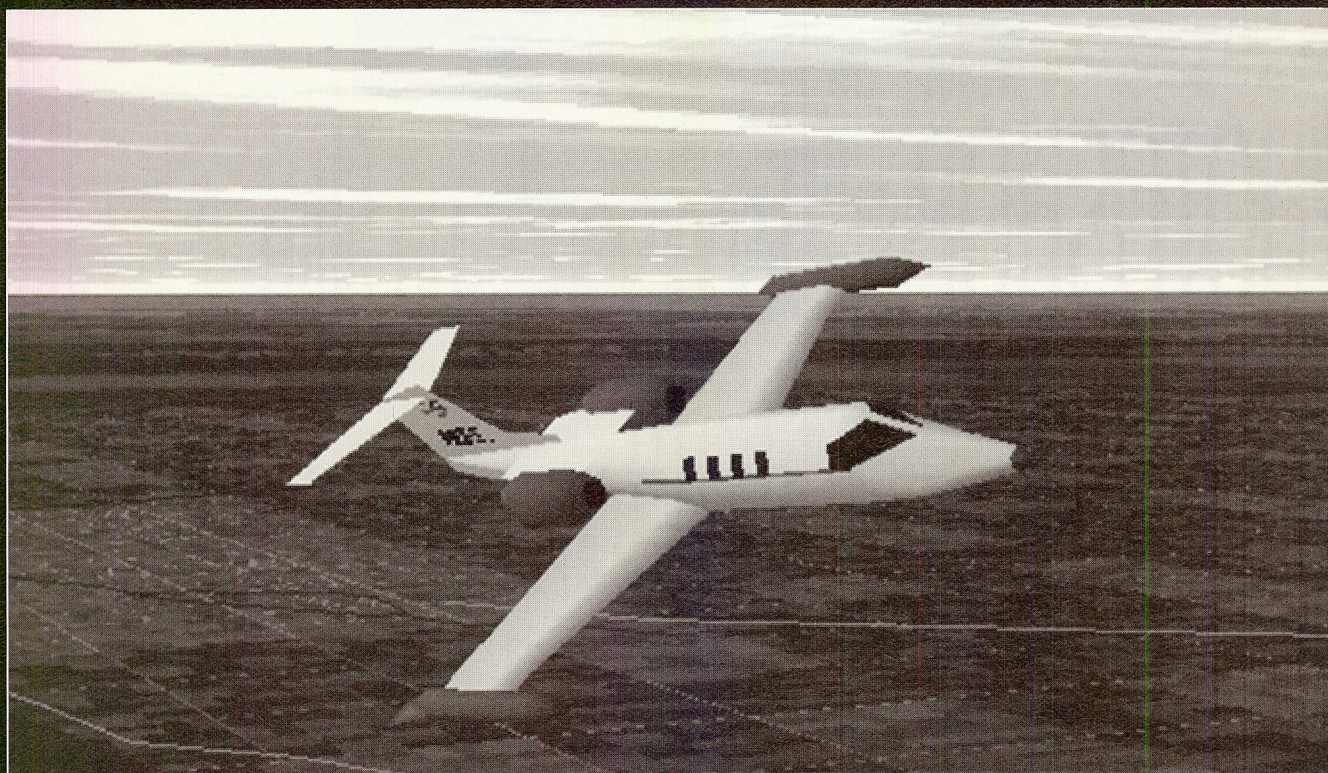
présent

sur le 3615 code FS5

à partir du 20 mars 1994

**Boîte aux lettres, Sommaires,
Numéros précédents,
Résumés d'articles, Images,
Prochains numéros,
Abonnements, Petites annonces...**

LE CLUB DES UTILISATEURS DE FLIGHT SIMULATOR 5.0 ANNONCE LA CRÉATION DU



3615 CODE FS5

AU SOMMAIRE

- le catalogue des "add-on" et des équipements
- le club des utilisateurs :
 - comment s'inscrire, les utilisateurs les plus proches de chez vous,
 - les fiches techniques, les questions-réponses, les petites annonces,
 - votre boîte à lettres, le forum, les concours
- les points de vente les plus proches de chez vous
- passez votre commande par minitel

IMAGE

2D



map 001

map 002

image1 (dite image de référence)

PHOTOSHOP : "Dispersion", un filtre

de déformation méconnu...

Déplacement horizontal & Déplacement vertical

Displace

Horizontal Scale: 40

Vertical Scale: 40

OK

Cancel

Displacement map:

☒ Stretch to fit

☐ Tile

Undefined Areas:

☒ Wrap Around

☐ Repeat edge pixels

- l'image de référence est étirée pour s'adapter à l'image traitée.
- l'image de référence est utilisée en tant que motif de déformation.
- l'option reboucler permet de récupérer des parties de l'image qui ont été "poussées" par la déformation hors des limites de l'image. Typiquement une partie d'image disparue vers le haut va réapparaître en bas.
- L'option pixels du contour permet au filtre

de calculer la valeur des pixels adjacents aux zones déformées.

NB : L'image de référence n'a pas besoin d'être de la même taille ni de même proportion que l'image de départ. Cette image de départ est en quelque sorte clonée.

Ce clone va recevoir l'image de référence (deux options : adapter en redimensionnant ou motif se répétant...).

Ce clone sert de matrice de déformation...

Le filtre "Dispersion" permet le déplacement horizontal et vertical d'une l'image une seconde image dite de référence. Le filtre analyse cette image de référence et la valeur chromatique de chaque points module le déplacement.

GUY FRY

Utilisez une image de référence en niveaux de gris pour simplifier et contrôler -dans la mesure du possible- l'effet du filtre...

Exemples de déformation sur l'image1. Les valeurs de déformations sont constantes, les directions changent. Un déplacement horizontal vers la droite est considéré comme positif, le contraire (vers la gauche) étant négatif.

Un déplacement vertical vers le haut est considéré comme positif, le contraire (vers le bas) étant négatif.

Voir : image 2,3,4 & 5.

L'image de référence joue un rôle clé dans cette déformation. Les images 5 & 6 utilisent les mêmes contraintes de déformations avec deux images de référence différentes map 1 et map 2. La seconde image de référence est une duplication de map 1 avec un réglage différent de la répartition des valeurs de gris (Menu Image, réglage, courbes...). Cette petite modification a été amplifiée par le processus de déformation.

Encore une fois n'hésitez pas à expérimenter...

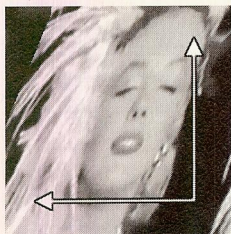


image2
horizontal : -40
vertical : 40
image référence : map 001

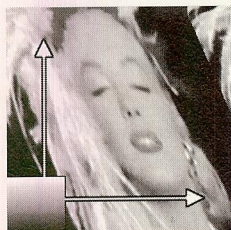


image3
horizontal : 40
vertical : 40
image référence : map 001



image4
horizontal : -40
vertical : -40
image référence : map 001

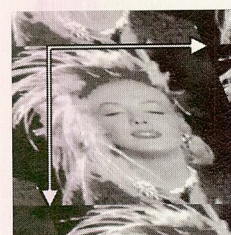


image5
horizontal : 40
vertical : -40
image référence : map 001

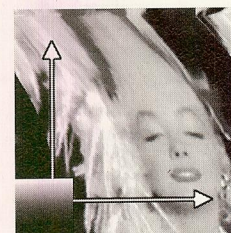
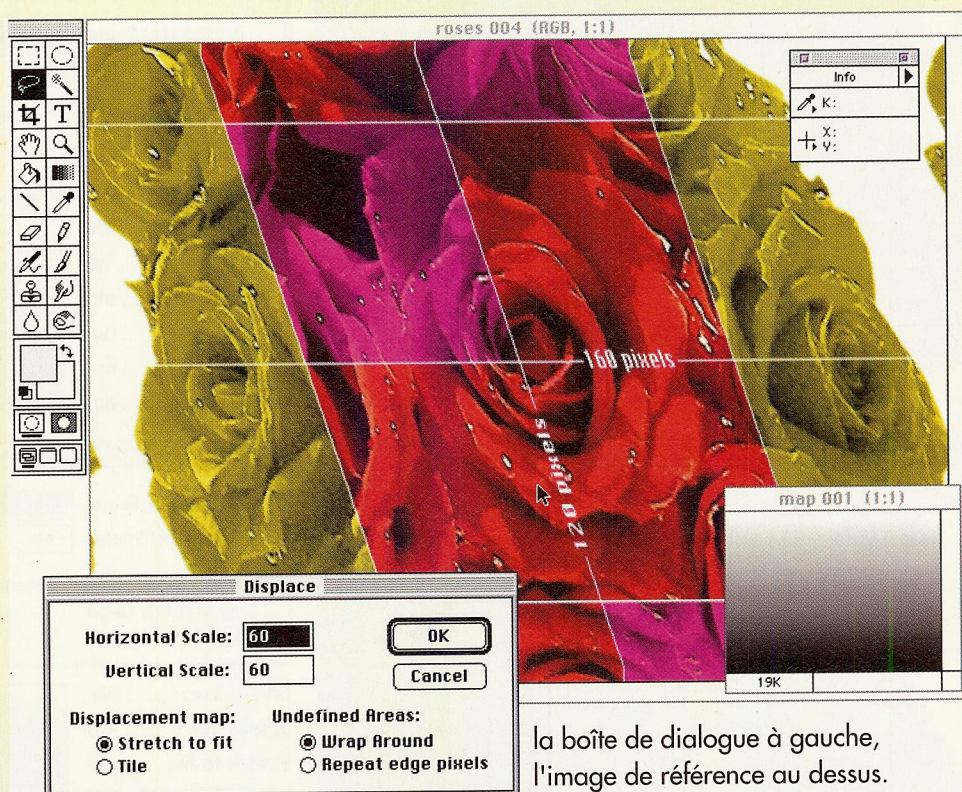
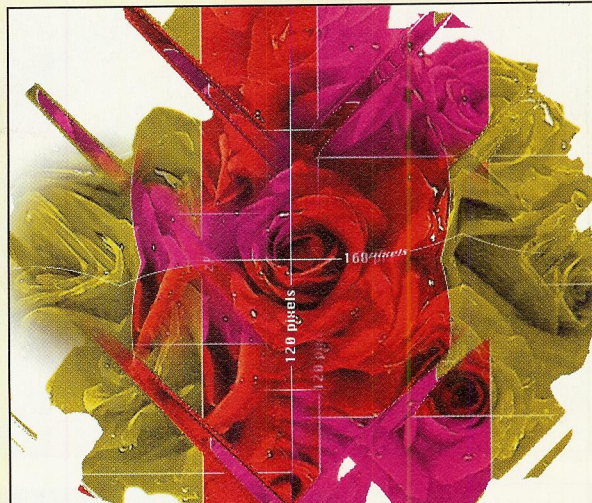


image6
horizontal : 40
vertical : 40
image référence : map 002

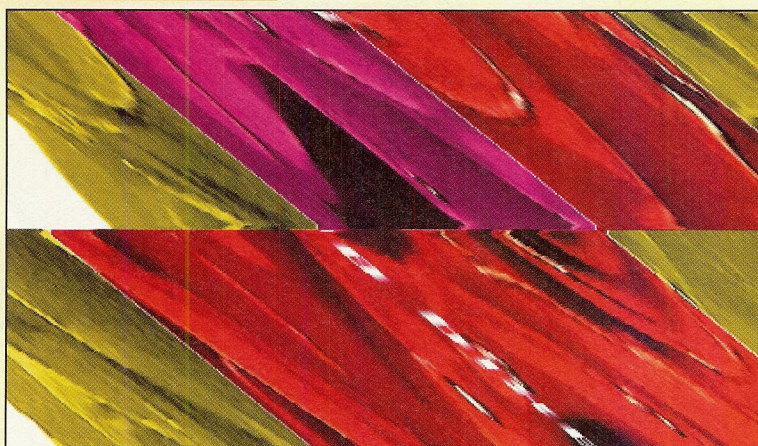
exemples en image

l'utilisation de la fonction de déformation "Dispersion" utilisée avec diverses "images de référence".



la boîte de dialogue à gauche,
l'image de référence au dessus.





Displace

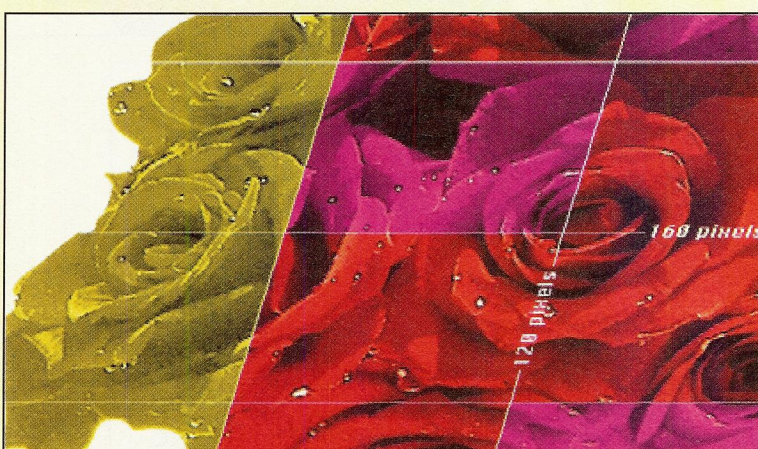
Horizontal Scale:

Vertical Scale:

Displacement map: ☐ Stretch to fit ☒ Tile

Undefined Areas: ☒ Wrap Around ☐ Repeat edge pixels

Échelle hor.: 60
 Échelle ver.: 60
 Stretch to fit: non
 Tile : oui
 Wrap : oui
 Repeat edge... : .. non



Displace

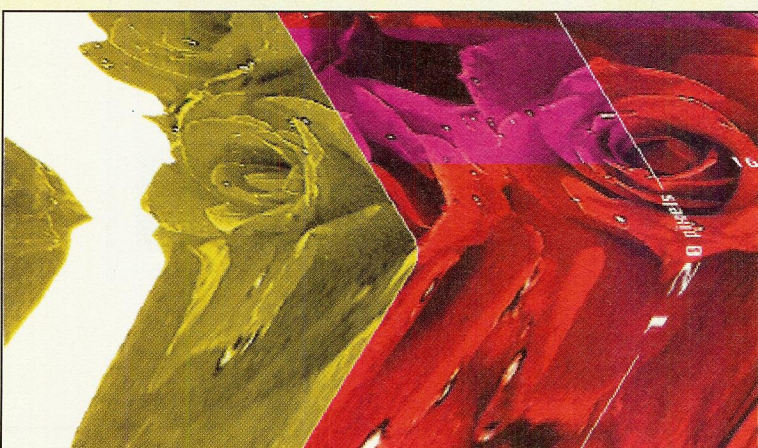
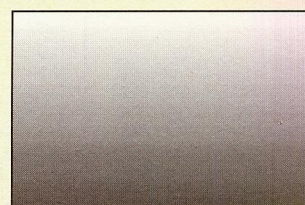
Horizontal Scale:

Vertical Scale:

Displacement map: ☒ Stretch to fit ☐ Tile

Undefined Areas: ☒ Wrap Around ☐ Repeat edge pixels

Échelle hor.: -60
 Échelle ver.: -60
 Stretch to fit: oui
 Tile : non
 Wrap : oui
 Repeat edge... : .. non



Displace

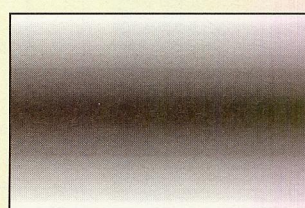
Horizontal Scale:

Vertical Scale:

Displacement map: ☒ Stretch to fit ☐ Tile

Undefined Areas: ☒ Wrap Around ☐ Repeat edge pixels

Échelle hor.: 60
 Échelle ver.: -60
 Stretch to fit: oui
 Tile : non
 Wrap : oui
 Repeat edge... : .. non



Displace

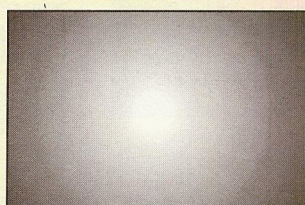
Horizontal Scale:

Vertical Scale:

Displacement map: ☒ Stretch to fit ☐ Tile

Undefined Areas: ☒ Wrap Around ☐ Repeat edge pixels

Échelle hor.: 60
 Échelle ver.: 60
 Stretch to fit: oui
 Tile : non
 Wrap : oui
 Repeat edge... : .. non





Displace

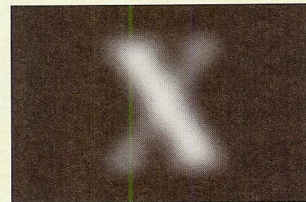
Horizontal Scale:

Vertical Scale:

Displacement map:
☐ Stretch to fit
☒ Tile

Undefined Areas:
☒ Wrap Around
☐ Repeat edge pixels

Échelle hor.: -60
 Échelle ver.: 60
 Stretch to fit: non
 Tile: oui
 Wrap: oui
 Repeat edge...: .. non



Displace

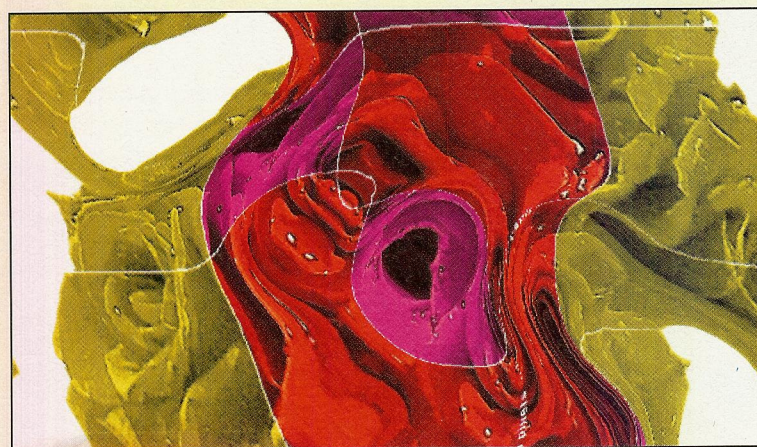
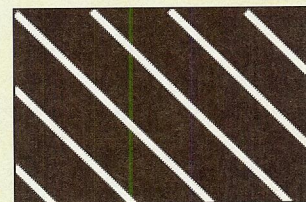
Horizontal Scale:

Vertical Scale:

Displacement map:
☒ Stretch to fit
☐ Tile

Undefined Areas:
☒ Wrap Around
☐ Repeat edge pixels

Échelle hor.: 60
 Échelle ver.: 60
 Stretch to fit: oui
 Tile: non
 Wrap: oui
 Repeat edge...: .. non



Displace

Horizontal Scale:

Vertical Scale:

Displacement map:
☒ Stretch to fit
☐ Tile

Undefined Areas:
☒ Wrap Around
☐ Repeat edge pixels

Échelle hor.: 60
 Échelle ver.: 60
 Stretch to fit: oui
 Tile: non
 Wrap: oui
 Repeat edge...: .. non



Displace

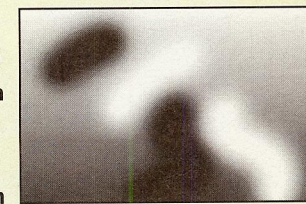
Horizontal Scale:

Vertical Scale:

Displacement map:
☐ Stretch to fit
☒ Tile

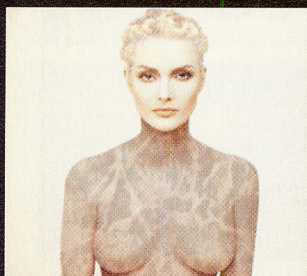
Undefined Areas:
☒ Wrap Around
☐ Repeat edge pixels

Échelle hor.: 20
 Échelle ver.: -20
 Stretch to fit: non
 Tile: oui
 Wrap: oui
 Repeat edge...: .. non

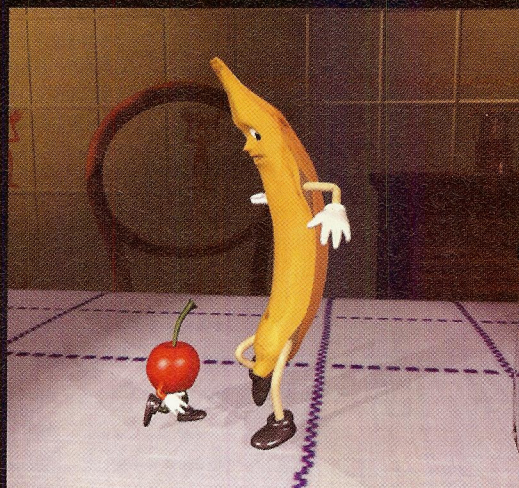


IMAGINA

94



anna oxa (mediacube)



knifemare (mediacube)



leerdammer mediacube

mediacube : présent à imagina, présent dans notre numéro spécial **imagina 94**

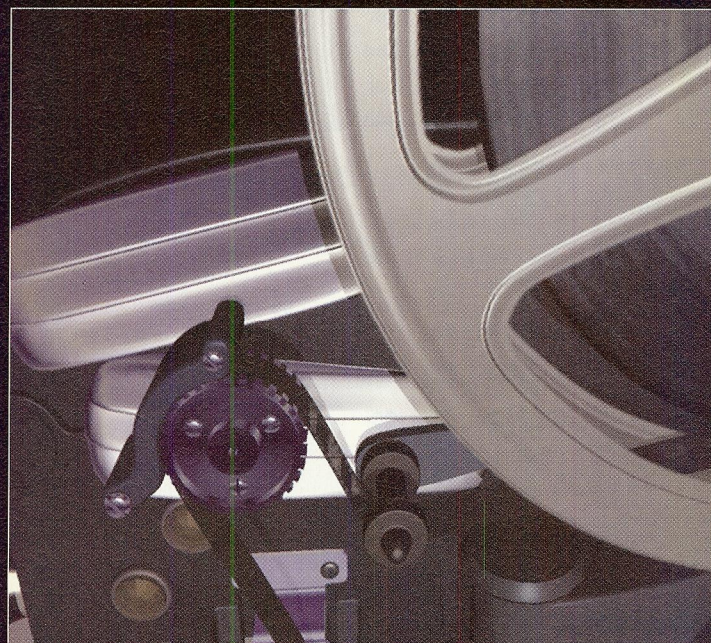
(retrouvez-les en kiosque ainsi que tous les autres exposants, partenaires et lauréats d'imagina 94)

Media Cube Italie est une jeune société qui opère principalement dans deux domaines bien spécifiques. Le premier, la conception d'images de synthèse et d'effets spéciaux ainsi que d'animations 3D (clips vidéo, publicité...). Le second domaine est dédié à la production d'un outil multimédia interactif dénommé Média Cube d'où la société a tiré son nom. L'équipe (une bande de passionnés) de Media Cube est composée principalement de trois personnes : Giorgio Pandroni, Luca Sala et Marco Olivares. Media Cube emploie neuf personnes plus de

nombreux créateurs freelance en fonctions des besoins et des projets. Media Cube a déjà réalisé de nombreuses animations publicitaire en image de synthèse dont la célèbre (pour nous français) pub Leerdammer (l'abat jour dévorant le fromage).

Média Cube Italie est né avec une idée de croissance européenne, c'est ainsi que cette société possède actuellement une compagnie sœur jumelle en Espagne du même nom et des distributeurs en France et Italie.

Renseignements téléphonique: 2 583 178 21 - Fax: 2 583 178 30.



Système interactif multimédia Media Cube. Médiacube, c'est un écran tactile, un son numérique, des graphismes et des animations en 2D et 3D qui associés à une banque de données "futuriste" permet d'offrir dans un premier une borne interactive puissante, modulaire, facile à mettre à jour...

numéro spécial imagina 94

3D Simulation

N°2

SPECIAL

imagina 94
**sous le signe
des clones**

*l'INA,
les exposants,
les lauréats,
les images,
le matériel,
les logiciels,
la réalité virtuelle...*

en kiosque début mars

CRÉATEURS DÉVELOPPEURS

*Et pourquoi pas un
simulateur d'hélicoptère ?*

*Pas un jeu comme
Commanche, mais un
véritable simulateur de vol.*



APPEL AUX DÉVELOPPEURS

Que vous soyez convertis au hard ou au soft, n'hésitez pas à nous soumettre vos idées, vos suggestions, vos réalisations, vos projets... 3D-Simulation Magazine souhaite devenir le canal, l'intermédiaire par lequel et grâce auquel vous améliorerez et rendrez plus performants les produits que vous développez ! Nous savons que l'Europe - et donc la France - fourmille de cerveaux plein d'imagination, mais aussi de créateurs n'osant ou ne sachant pas comment et à qui présenter le fruit de leur travail. Que ce soit par timidité, par manque de relations ou par manque de moyens, souvent les créateurs gâchent de belles occasions de promouvoir nationalement ou internationalement leurs œuvres.

Nous nous sommes rendus compte après la publication du numéro hors série sur Flight Simulator 5 de "3D SIMULATION", à travers les contacts qui se sont noués et qui continuent de se nouer tous les jours avec différents partenaires, que, selon la qualité des projets présents, nous pourrions :

- assurer leur diffusion dans le magazine "3D SIMULATION",
- vous aider à faire éditer vos produits par des éditeurs sérieux et compétents,
- vous aider à vous procurer — si votre projet est sélectionné — des moyens de création ou de fabrication,
- vous aider à créer des accords de partenariat, nationaux ou internationaux,
- etc.

Osez ! Écrivez-nous !

Le champ d'activités de 3D-Simulation couvre les images 2D et 3D, la réalité virtuelle, les simulations (de toutes sortes), les applications en multimédia, toutes les machines gravitant autour de ces thèmes (interfaces, cartes, scan, simulateurs, etc.).

Nous précisons que nous ne sommes pas uniquement intéressés par la simulation de vol (simulateurs, scénario, etc.) mais par toutes les simulations, même celles qui ont trait aux simulations économiques, stratégiques...

Créateurs, vous n'êtes plus seuls ! Nous possédons les clés de contact nécessaires pour faire connaître vos produits et vos projets et vous aider à trouver les partenaires nécessaires à votre succès.

CONCOURS DÉVELOPPEURS

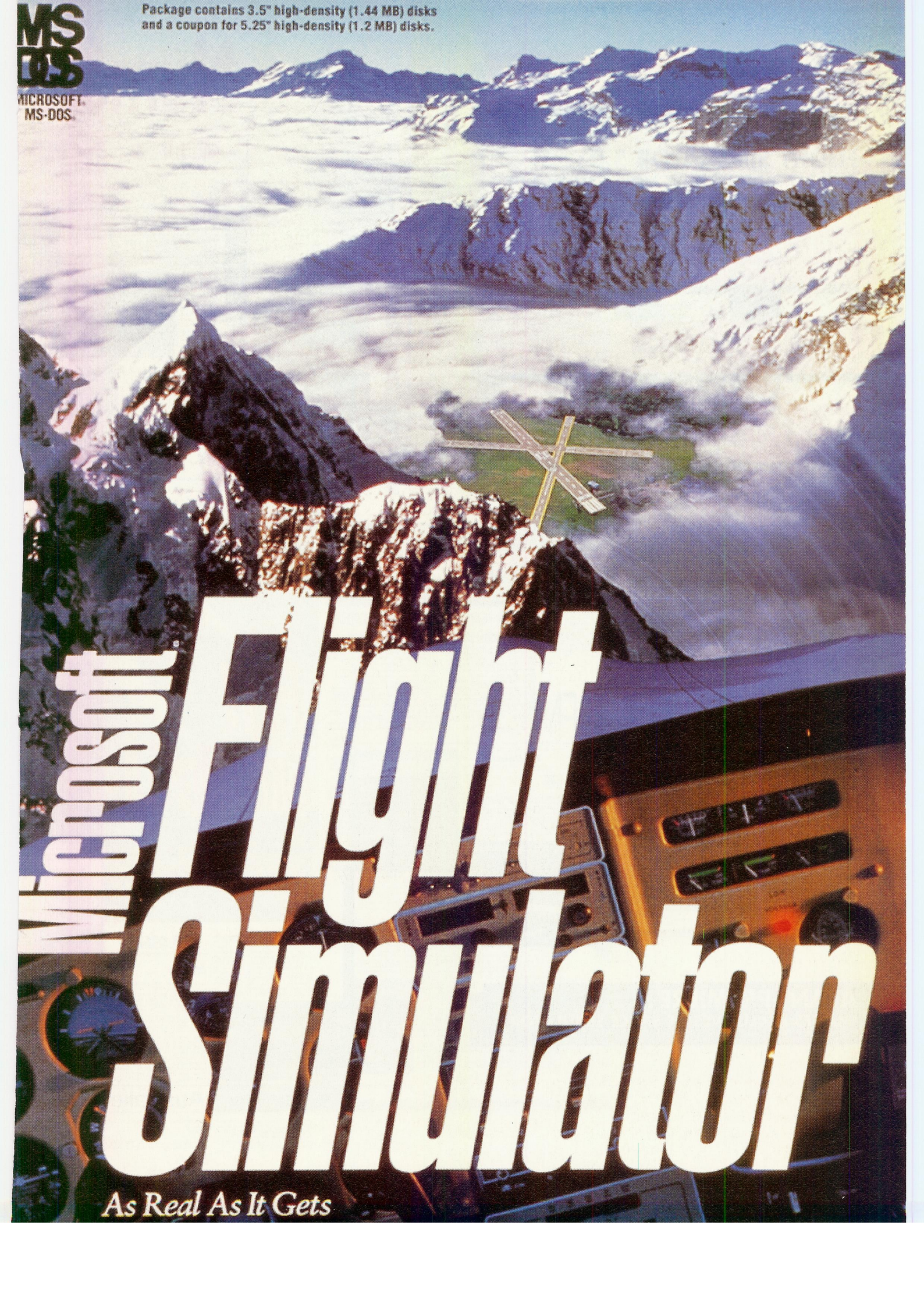
ENVOYEZ-NOUS VOS SCÉNARIO OU VOS AVIONS POUR FLIGHT-SIMULATOR 4, LES MEILLEURS SERONT AJOUTÉS À LA DISQUETTE GRATUITE D'ACCOMPAGNEMENT DU MAGAZINE

UN CONCOURS LECTEURS DÉPARTAGERA AU BOUT DE HUIT MOIS LE MEILLEUR DE CES ADD-ON ET LE GAGNANT RECEVRA EN PRIX UN PC 486 CADENCÉ À 33 MHZ.

**MS
DOS**

MICROSOFT
MS-DOS

Package contains 3.5" high-density (1.44 MB) disks
and a coupon for 5.25" high-density (1.2 MB) disks.



Microsoft *Flight Simulator*

As Real As It Gets

INTERVIEW EXCLUSIVE: HUGO FEUGEN RACONTE FS5 DANS LE DÉTAIL

FLIGHT SIMULATOR 5.0: A LA DÉCOUVERTE D'UN NOUVEAU MONDE

SCÈNES FS4 COMPATIBLES FS5: TOUR DU MONDE EN PLUS DE 80 ADD-ONS

AVIONS FS4: LA PLUS HÉTÉROCLITE DES FLOTES AÉRIENNES

UTILITAIRES: DES OUTILS QUI SIMPLIFIENT LA VIE...

Numéro en ve

SCÉNARIOS

Sur plus pages

FLIGHT SIMULATOR 5.0

SCÈNES FS4 COMPATIBLES FS5: TOUR DU MONDE EN PLUS DE 80 ADD-ONS

AVIONS FS4: LA PLUS HÉTÉROCLITE DES FLOTES AÉRIENNES

UTILITAIRES: DES OUTILS QUI SIMPLIFIENT LA VIE...

Ces volumes d'air qui planent

de simulation en simulation, les développeurs de Flight Simulator 5.0 ont voulu offrir aux joueurs une expérience de jeu encore plus riche et plus variée. Ils ont donc créé une multitude de scénarios et d'add-ons qui permettent de découvrir de nouveaux mondes et de vivre de nouvelles aventures.

Les développeurs de Flight Simulator 5.0 ont voulu offrir aux joueurs une expérience de jeu encore plus riche et plus variée. Ils ont donc créé une multitude de scénarios et d'add-ons qui permettent de découvrir de nouveaux mondes et de vivre de nouvelles aventures.

SCÉNARIOS

Sur plus pages

FLIGHT SIMULATOR 5.0

SCÈNES FS4 COMPATIBLES FS5: TOUR DU MONDE EN PLUS DE 80 ADD-ONS

AVIONS FS4: LA PLUS HÉTÉROCLITE DES FLOTES AÉRIENNES

UTILITAIRES: DES OUTILS QUI SIMPLIFIENT LA VIE...

Ces volumes d'air qui planent

de simulation en simulation, les développeurs de Flight Simulator 5.0 ont voulu offrir aux joueurs une expérience de jeu encore plus riche et plus variée. Ils ont donc créé une multitude de scénarios et d'add-ons qui permettent de découvrir de nouveaux mondes et de vivre de nouvelles aventures.

Les développeurs de Flight Simulator 5.0 ont voulu offrir aux joueurs une expérience de jeu encore plus riche et plus variée. Ils ont donc créé une multitude de scénarios et d'add-ons qui permettent de découvrir de nouveaux mondes et de vivre de nouvelles aventures.

SCÉNARIOS

Sur plus pages

FLIGHT SIMULATOR 5.0

SCÈNES FS4 COMPATIBLES FS5: TOUR DU MONDE EN PLUS DE 80 ADD-ONS

AVIONS FS4: LA PLUS HÉTÉROCLITE DES FLOTES AÉRIENNES

UTILITAIRES: DES OUTILS QUI SIMPLIFIENT LA VIE...

Ces volumes d'air qui planent

de simulation en simulation, les développeurs de Flight Simulator 5.0 ont voulu offrir aux joueurs une expérience de jeu encore plus riche et plus variée. Ils ont donc créé une multitude de scénarios et d'add-ons qui permettent de découvrir de nouveaux mondes et de vivre de nouvelles aventures.

Les développeurs de Flight Simulator 5.0 ont voulu offrir aux joueurs une expérience de jeu encore plus riche et plus variée. Ils ont donc créé une multitude de scénarios et d'add-ons qui permettent de découvrir de nouveaux mondes et de vivre de nouvelles aventures.

Interview

Hugo Feugen décrit avec passion la version 5 de Flight Simulator, ses textures d'images satellite, ses add-ons et scénarios, l'équipe qui a participé à sa création...

HUGO FEUGEN
vice-président

...les utilisateurs. Pave de BAD, la distribution, Space Simulator...

de simulation en simulation, les développeurs de Flight Simulator 5.0 ont voulu offrir aux joueurs une expérience de jeu encore plus riche et plus variée. Ils ont donc créé une multitude de scénarios et d'add-ons qui permettent de découvrir de nouveaux mondes et de vivre de nouvelles aventures.

Les développeurs de Flight Simulator 5.0 ont voulu offrir aux joueurs une expérience de jeu encore plus riche et plus variée. Ils ont donc créé une multitude de scénarios et d'add-ons qui permettent de découvrir de nouveaux mondes et de vivre de nouvelles aventures.

Interview

Hugo Feugen décrit avec passion la version 5 de Flight Simulator, ses textures d'images satellite, ses add-ons et scénarios, l'équipe qui a participé à sa création...

HUGO FEUGEN
vice-président

...les utilisateurs. Pave de BAD, la distribution, Space Simulator...

de simulation en simulation, les développeurs de Flight Simulator 5.0 ont voulu offrir aux joueurs une expérience de jeu encore plus riche et plus variée. Ils ont donc créé une multitude de scénarios et d'add-ons qui permettent de découvrir de nouveaux mondes et de vivre de nouvelles aventures.

Les développeurs de Flight Simulator 5.0 ont voulu offrir aux joueurs une expérience de jeu encore plus riche et plus variée. Ils ont donc créé une multitude de scénarios et d'add-ons qui permettent de découvrir de nouveaux mondes et de vivre de nouvelles aventures.

Interview

Hugo Feugen décrit avec passion la version 5 de Flight Simulator, ses textures d'images satellite, ses add-ons et scénarios, l'équipe qui a participé à sa création...

HUGO FEUGEN
vice-président

...les utilisateurs. Pave de BAD, la distribution, Space Simulator...

de simulation en simulation, les développeurs de Flight Simulator 5.0 ont voulu offrir aux joueurs une expérience de jeu encore plus riche et plus variée. Ils ont donc créé une multitude de scénarios et d'add-ons qui permettent de découvrir de nouveaux mondes et de vivre de nouvelles aventures.

Les développeurs de Flight Simulator 5.0 ont voulu offrir aux joueurs une expérience de jeu encore plus riche et plus variée. Ils ont donc créé une multitude de scénarios et d'add-ons qui permettent de découvrir de nouveaux mondes et de vivre de nouvelles aventures.

Avant-Première:

IMAGES EXCLUSIVES DE SPACE SIMULATOR

de simulation en simulation, les développeurs de Flight Simulator 5.0 ont voulu offrir aux joueurs une expérience de jeu encore plus riche et plus variée. Ils ont donc créé une multitude de scénarios et d'add-ons qui permettent de découvrir de nouveaux mondes et de vivre de nouvelles aventures.

Les développeurs de Flight Simulator 5.0 ont voulu offrir aux joueurs une expérience de jeu encore plus riche et plus variée. Ils ont donc créé une multitude de scénarios et d'add-ons qui permettent de découvrir de nouveaux mondes et de vivre de nouvelles aventures.

Avant-Première:

IMAGES EXCLUSIVES DE SPACE SIMULATOR

de simulation en simulation, les développeurs de Flight Simulator 5.0 ont voulu offrir aux joueurs une expérience de jeu encore plus riche et plus variée. Ils ont donc créé une multitude de scénarios et d'add-ons qui permettent de découvrir de nouveaux mondes et de vivre de nouvelles aventures.

Les développeurs de Flight Simulator 5.0 ont voulu offrir aux joueurs une expérience de jeu encore plus riche et plus variée. Ils ont donc créé une multitude de scénarios et d'add-ons qui permettent de découvrir de nouveaux mondes et de vivre de nouvelles aventures.

Avant-Première:

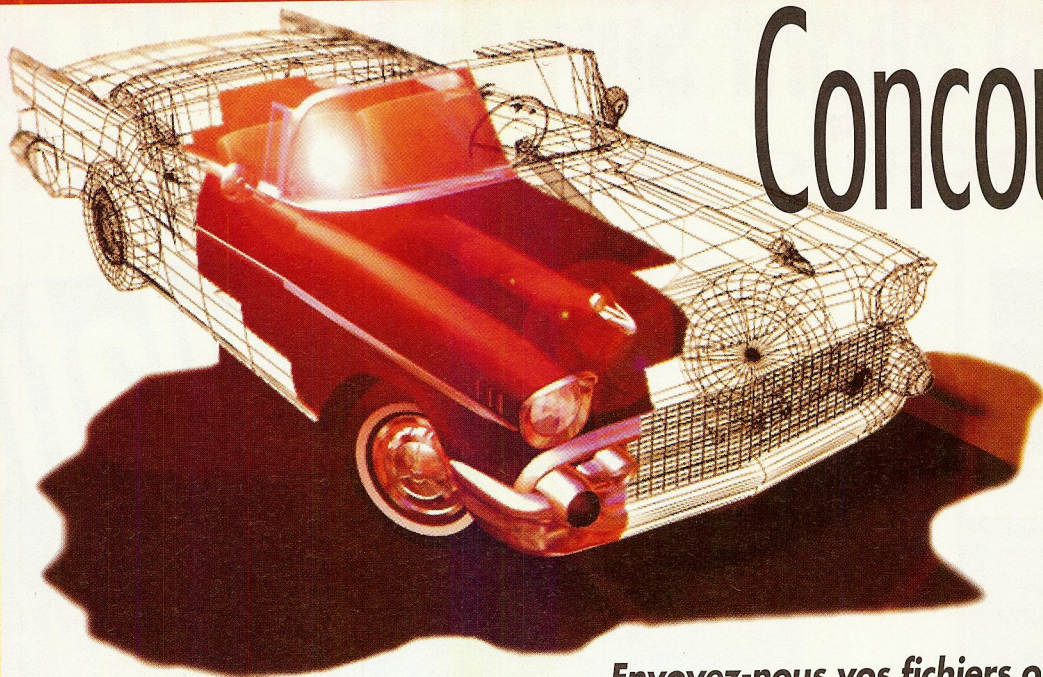
IMAGES EXCLUSIVES DE SPACE SIMULATOR

de simulation en simulation, les développeurs de Flight Simulator 5.0 ont voulu offrir aux joueurs une expérience de jeu encore plus riche et plus variée. Ils ont donc créé une multitude de scénarios et d'add-ons qui permettent de découvrir de nouveaux mondes et de vivre de nouvelles aventures.

Les développeurs de Flight Simulator 5.0 ont voulu offrir aux joueurs une expérience de jeu encore plus riche et plus variée. Ils ont donc créé une multitude de scénarios et d'add-ons qui permettent de découvrir de nouveaux mondes et de vivre de nouvelles aventures.

[illegible]

Concours "Objet 3D"



Concours d'Objet 3D

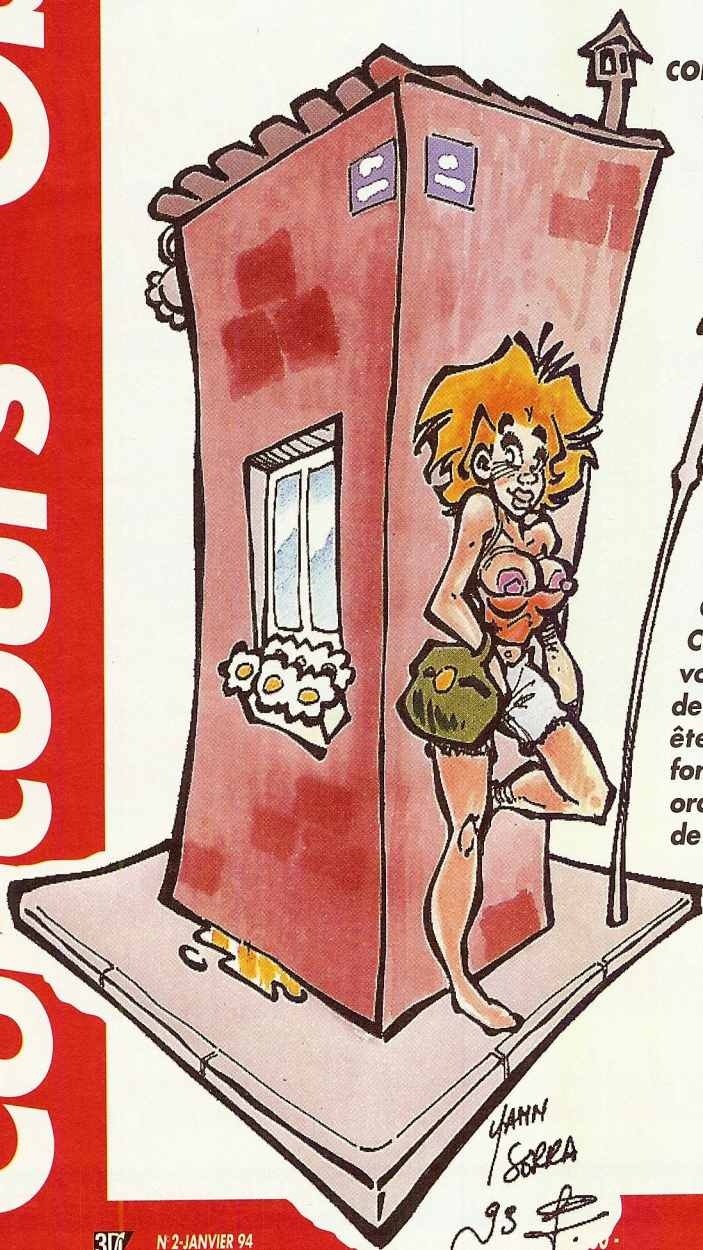
Envoyez-nous vos fichiers objet 3D sur disquette (au format Mac, PC ou Amiga) et nommez dans votre correspondance le nom du logiciel 3D utilisé ainsi que sa version afin que nous puissions ouvrir facilement ces fichiers.

Chaque mois nous proposerons aux créateurs d'images de synthèse que vous êtes, un concours permettant l'édition de vos oeuvres. Le thème en sera différent tous les mois. Chaque concours est ouvert pour une période de deux mois, le temps pour vous de réaliser vos créations.

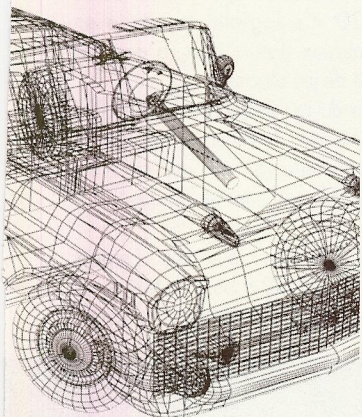
Ce second concours OBJET3D a pour thème le COIN DE RUE. Il n'est pas nécessaire pour vous de vous lancer dans la création d'un pâté de maison tout entier bien évidemment. Vous êtes totalement libre dans sa création, ses formes, ses couleurs, le logiciel utilisé, le micro-ordinateur utilisé (en spécifiant toutefois le nom de ces produits afin que nous puissions charger vos fichiers)...

COIN DE RUE ouvert par ce présent numéro durera deux mois et prendra fin à parution du numéro 5 de 3D-Simulation magazine.

Le premier concours OBJECT 3D ayant pour thème le TAXI sera clos à parution du n°4 de 3D-Simulation.



Objet 3D: (2) de rue



Tracé fil de fer de la
"Chevy" 3D-Studio 3.0.

Rendu image de
cette même "Chevy"



CONCOURS OBJET-3D 3D-SIMULATION N°3

**CONDITIONS GÉNÉRALES D'INSCRIPTION AU CONCOURS A NOUS
RETOURNER EN MÊME TEMPS QUE LES FICHIERS OBJET & BITMAP**

1- au cas ou mon OBJET 3D (Hep taxi!) serait retenu parmi les 100 premiers et ferait ainsi l'objet d'une édition sur support CD-ROM, je recevrai gratuitement le CD-ROM IMAGE-3D N°1 ainsi que chaque nouveau CD-ROM de la collection OBJET-3D. En contrepartie, j'abandonne tous droits de reproduction et d'utilisation de mon OBJECT-3D au public ainsi qu'aux studios de création professionnels comme le fera également le Magazine 3D-SIMULATION à la mise en vente en VPC du produit. Le support CD-ROM OBJET-3D ne pourra être mis en vente à plus de 99F.TTC., il comprendra outre mon fichier objet 3D, un rendu image 2D de l'objet ainsi que mon nom et quelques lignes de ma main décrivant mes activités.

2- au cas ou mon objet 3D ne serait pas retenu dans les 100 premiers classés il ne me sera pas retourné, mais il restera néanmoins ma propriété (il ne pourra être reproduit en aucune façon par 3D-Simulation).

Nom : Prénom :

Adresse :

Ville :

Code Postal :

Signature précédée de la mention lu et approuvé:



ce concours COIN DE RUE prend fin à parution du n° 6 de 3D-Simulation.

CONCOURS OBJET-3D 3D-SIMULATION N°2

**CONDITIONS GÉNÉRALES D'INSCRIPTION AU CONCOURS A NOUS
RETOURNER EN MÊME TEMPS QUE LES FICHIERS OBJET & BITMAP**

1- au cas ou mon OBJET 3D (Hep taxi!) serait retenu parmi les 100 premiers et ferait ainsi l'objet d'une édition sur support CD-ROM, je recevrai gratuitement le CD-ROM IMAGE-3D N°1 ainsi que chaque nouveau CD-ROM de la collection OBJET-3D. En contrepartie, j'abandonne tous droits de reproduction et d'utilisation de mon OBJECT-3D au public ainsi qu'aux studios de création professionnels comme le fera également le Magazine 3D-SIMULATION à la mise en vente en VPC du produit. Le support CD-ROM OBJET-3D ne pourra être mis en vente à plus de 99F.TTC., il comprendra outre mon fichier objet 3D, un rendu image 2D de l'objet ainsi que mon nom et quelques lignes de ma main décrivant mes activités.

2- au cas ou mon objet 3D ne serait pas retenu dans les 100 premiers classés il ne me sera pas retourné, mais il restera néanmoins ma propriété (il ne pourra être reproduit en aucune façon par 3D-Simulation).

Nom : Prénom :

Adresse :

Ville :

Code Postal :

Signature précédée de la mention lu et approuvé:



ce concours TAXI prend fin à parution du n° 5 de 3D-Simulation.



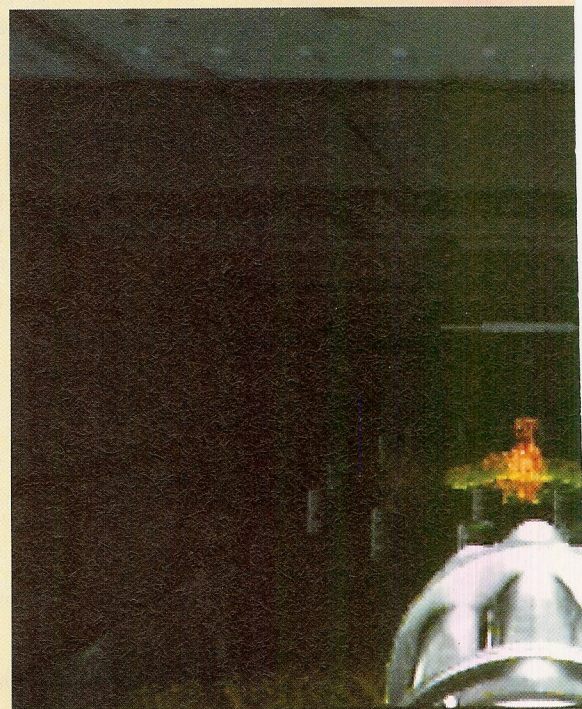
DOOM : petit-fils de Wolfenstein

*Des octets ont coulé sous
les processeurs depuis l'apparition du
célèbre Castle Wolfenstein 3D
proposé par Id Software.
Aujourd'hui, ses talentueux créateurs
présentent Doom.*

A l'origine de produits comme Ultima Underworld, In Extremis ou Shadow Caster se tient le redoutable Castle Wolfenstein 3D. Ce logiciel, proposé en shareware par de nombreux distributeurs, a posé les bases d'un nouveau type de jeu d'action.

Il reprend le principe du jeu de rôle en fausse 3D à l'image de Dungeon Master. Il s'inspire également d'ancêtres tels que Mercenary, un jeu en trois dimensions filiformes qui fit fureur dans les années 80.

Wolfenstein surclassa néanmoins tous ses concurrents grâce à ses animations de type 3D à base de textures et par sa rapidité d'animation hors du commun. Le but du



jeu évinça aussi tout le superflu pour se concentrer sur l'action et les sensations fortes éprouvées par le joueur.

MONSTRES À L'ÉTAGE

Aujourd'hui, Doom va encore plus loin ! Alors que Wolfenstein se contentait de décors sur un seul plan, Doom propose des étages à explorer qui se dressent sur plusieurs niveaux. Chaque étage est composé de caves, d'escaliers, d'ascenseurs, de mezzanines et d'extérieurs.

Les graphismes, très colorés sur Wolfenstein, ont également gagné en détails et en richesse. Chaque niveau de jeu possède désormais ses propres graphismes et sa palette de couleurs.

DÉCORS & PERSONNAGES 3D

L'ensemble des décors est construit en trois dimensions. Toutes les créatures qui gardent les lieux sont gérées selon ce même mode.

Ainsi, lorsque le héros passe devant une fenêtre ou une porte ouverte, il peut appréhender le monde qui l'entoure. Il peut également se servir de cette représentation pour ajuster les ennemis. Attention cependant, car l'adversaire maîtrise parfaitement cet élément du jeu. Il faut alors éviter de placer son personnage à découvert inutilement.

SCÉNARIO PRIMAIRE, MAIS...

Le scénario de Doom plonge le joueur en pleine fiction futuriste, une base lunaire qui ne répond plus, des Aliens belliqueux et un jeune premier qui endosse l'uniforme du parfait soldat galactique. Id Software ne réfute pas ce scénario primaire. Au contraire, il sert parfaitement l'intérêt du joueur qui entre directement dans le jeu sans se poser trop de questions. Son objectif : explorer la base et repousser les envahisseurs.

COMMANDES CLAVIER & SOURIS

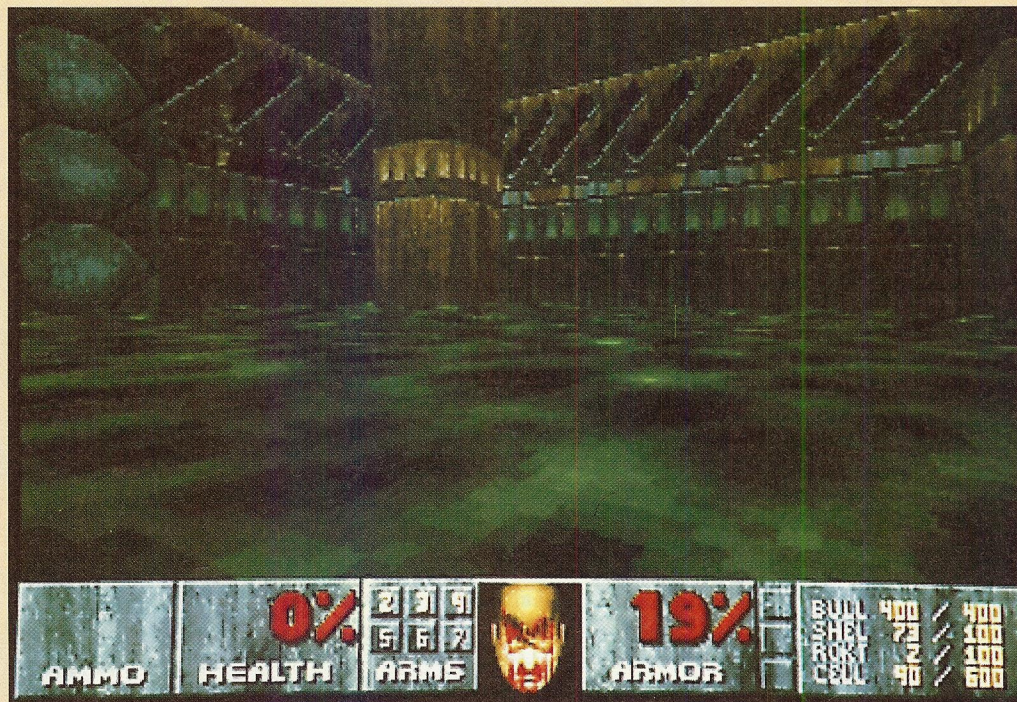
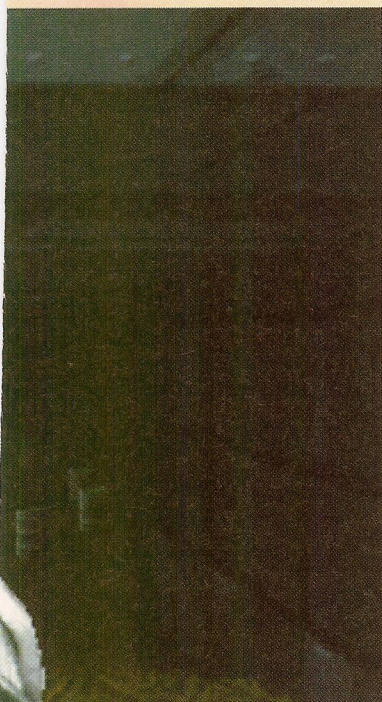
Pour progresser, le joueur utilise les touches du pavé numérique. Le mode de déplacement à l'aide d'un joystick ou d'une souris sont également autorisés par le

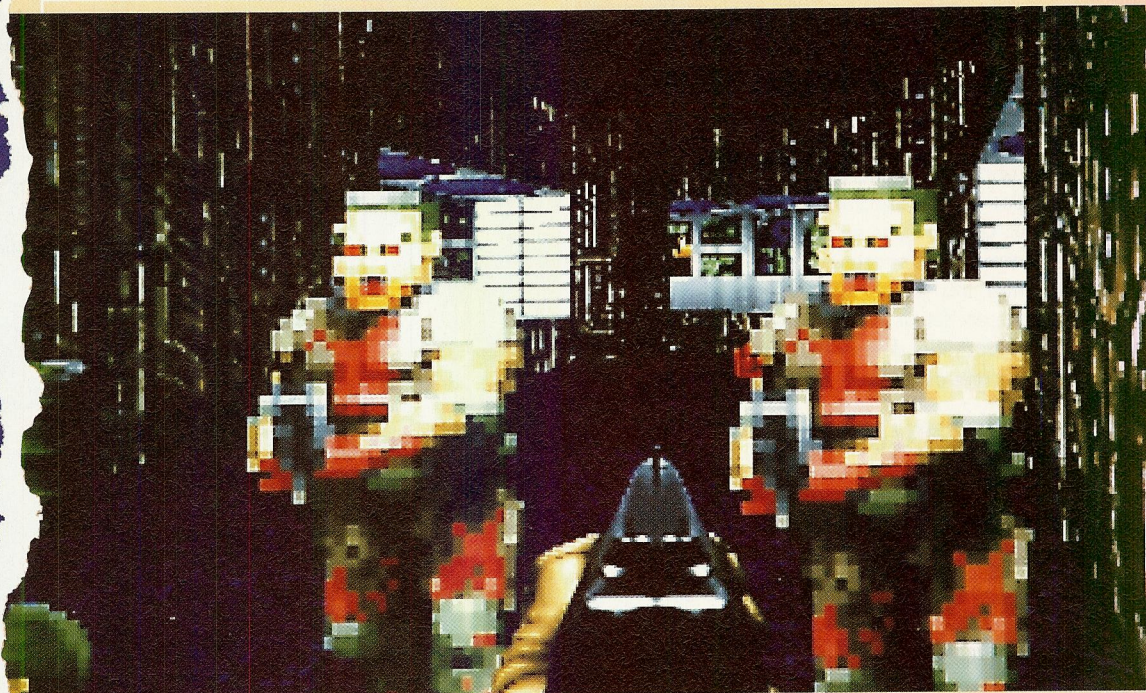


programme. Nous leur préférons cependant la gestion au clavier qui nous semble plus précise. Deux autres touches permettent de se déplacer latéralement et de courir. Enfin, la barre d'espace et la touche Control sont utilisées respectivement pour actionner un objet (une manette ou une porte) et pour lancer une attaque. Il existe encore des touches pour visualiser une carte et d'autres pour changer d'armes. En moins d'une minute, le commun des mortels est en mesure de tirer pleinement parti des potentialités du logiciel.

DES DÉTAILS QUI FONT LA DIFFÉRENCE

Pour compenser la pauvreté du scénario, l'équipe d'Id Software s'est inspiré des jeux japonais qui fourmillent sur console. Le principe : une base saine, classique et agréable à jouer et une multitude de petits





COMMENT SURVIVRE ?

- Première règle : utiliser les décors. L'encadrement d'une porte, une fenêtre ou un mur composé de plaques espacées les unes des autres savent se montrer de précieux alliés pour descendre l'adversaire sans s'exposer.

- Les barils de matières corrosives disposées çà et là dans la base sont également des armes redoutables. Attendez que les adversaires se présentent à proximité et tirez plusieurs balles contre ces cibles. Généralement, le résultat ne se fait pas attendre. Evitez cependant de vous placer trop près de ces bombes à retardement. Si par mégarde l'un de vos projectiles heurte un baril, vous risquez de perdre soudainement plus de 50 % de votre "capital vie".

- Utilisez les différences de niveaux présentés par les décors : les adversaires éprouvent certaines difficultés à ajuster leur tir si vous vous tenez au bas ou au sommet d'un escalier. Profitez-en pour leur tirer dans les jambes.

- Certaines places semblent imprenables. Ne désespérez pas et recherchez une autre entrée. Il existe souvent des passages détournés qui permettent de prendre la défense adverse au dépourvu.

- Préservez et gérez vos munitions. Ne cherchez pas à ramasser sans réfléchir tous les chargeurs qui jonchent le sol. Si un chargeur compte dix cartouches, il est en effet inutile de le prendre si votre besace ne peut en recevoir que cinq nouveaux (les cinq supplémentaires sont considérés comme perdus par le programme). Dépensez encore cinq projectiles et revenez chercher le chargeur. Procédez de même avec les trousseaux de soins.

- Méfiez-vous enfin des monte-charge. En les empruntant, vous vous retrouvez souvent le dos à l'adversaire ou dans une pièce sombre. Pensez aux sauvegardes.

détails qui font la différence. En l'occurrence, les petits plus de Doom se découvrent au fil des parties. Si le joueur peut se contenter de traverser les niveaux en tirant sur tout ce qui bouge, il peut également s'attarder dans un décor en jouant intelligemment.

A commencer par une stratégie offensive. Si le héros désire conserver la tête sur les épaules, il doit progresser avec ruse.

QUE LA LUMIÈRE SOIT !

L'univers de Doom peut paraître sombre et monochrome sur les quelques reproductions d'écran que nous vous proposons. Lorsque l'on joue, les décors brillent de mille feux. Un ballet incessant et agaçant des néons donne au jeu une ambiance très tendue. Des zones subissent des effets stroboscopiques qui permettent tout juste de discerner les contours d'un monstre qui se glisse le long d'un mur. Certains éclairages reproduisent à la perfection la notion de contre-jour dans laquelle se découpent les silhouettes en ombre chinoise. Ces effets sont d'ailleurs renforcés par le crépitement des armes dont les éclairs illuminent par intermittence les pièces.



Washington

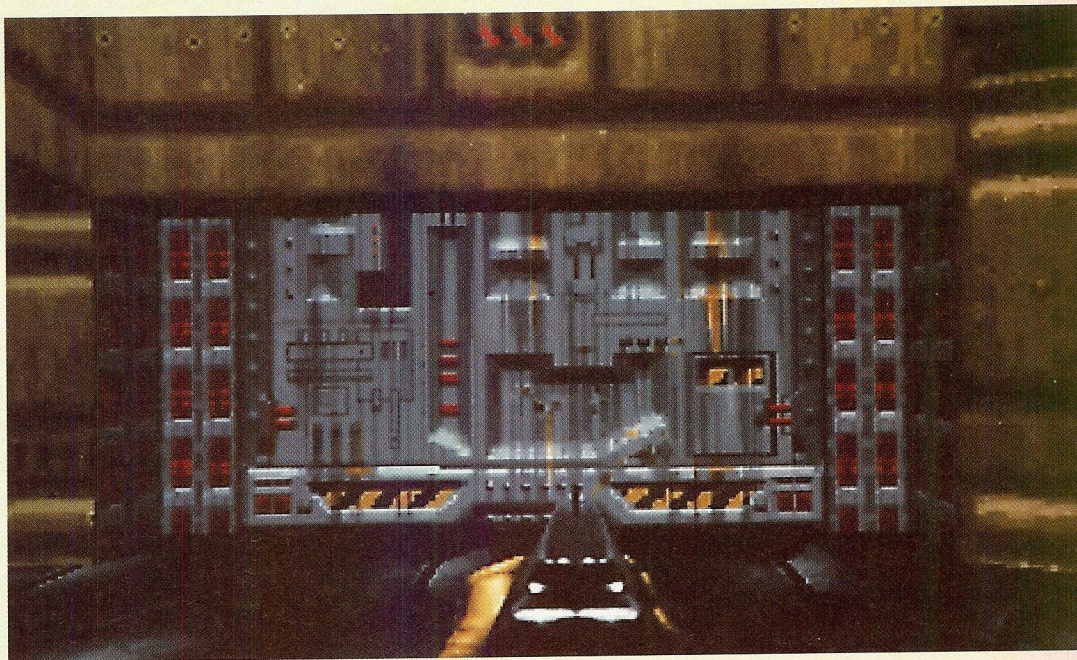
Scénario de Washington et de ses environs pour Flight Simulator 5 de Microsoft. Washington a été conçu à partir d'images satellite

*paysages et vues réalistes, souci du détail, affichage en temps réel....
Washington tourne une nouvelle page de l'histoire de la simulation !*

BAO
Bruce Artwick Organization


COLORADO
technologies

**FOR DOS
SYSTEM
3.5"**



OÙ TROUVER DES PASSAGES SECRETS ?

L'une des finesses du logiciel Doom est de proposer de nombreux passages secrets. Pour la plupart, le fait de ne pas les découvrir ne nuit aucunement à l'accomplissement des missions. Ce ne sont que des pièces ou des couloirs qui offrent de nombreux bonus et permettent parfois de tomber sur les arrières de l'adversaire.

Pour les découvrir, nous vous proposons différentes techniques :

- Commencez par explorer tout un niveau de jeu. Sauvegardez votre partie et gagnez la porte de sortie. Arrivé à ce stade, le programme évalue votre performance en indiquant les pourcentages d'ennemis tués, d'objets récupérés et de passages secrets découverts. Si ce dernier pourcentage est inférieur à 100%, rechargez la partie précédemment sauvegardée et continuez votre quête.
- S'il existe une différence de nuance ou un encadrement métallique sur un pan de mur, tentez votre chance.
- Consultez la carte des lieux pour localiser les éventuelles zones susceptibles de cacher une pièce secrète.
- Méfiez-vous des manettes. Elles ouvrent parfois des portes qui se trouvent dans une autre pièce.



- En désespoir de cause, placez-vous face à un mur et suivez le tout en appuyant régulièrement sur la barre d'espace. Ouvrez grand vos oreilles. Lorsque le mur est plein, le programme renvoie un son poussif (comme si le personnage poussait un "Ouf!"). Face à une fenêtre ou une niche (les zones marquées en brun sur la carte), le haut-parleur ne restitue aucun son. C'est normal. En revanche, si un pan de mur sonne creux (pas de "Ouf!") au moment où vous vous trouvez devant un obstacle (par exemple un mur dessiné en rouge sur votre plan), vous êtes en présence d'un passage secret.

Plusieurs cas de figure se présentent :

- soit le mécanisme d'ouverture est en état, auquel cas il s'ouvre d'une simple pression sur la barre d'espace ;
- soit le mécanisme qui commande l'ouverture est bloqué. Il faut alors se reculer de

quelques pas et envoyer une rafale pour détruire la porte qui ne manquera pas de s'ouvrir (un passage de ce type se rencontre dès le second niveau du jeu). En cas d'échec des deux précédentes méthodes, il faut localiser la manette qui permet d'ouvrir ce passage.

Il existe également des passages secrets qui se présentent sous la forme de monte-charge. Ces derniers entrent en activité uniquement si vous pénétrez dans une zone bien précise du décor.

Enfin, pour reprendre la bonne vieille formule que l'on rencontre dans les gares : méfiez-vous, certains passages secrets peuvent en dissimuler un autre...

SONS EN STÉRÉOPHONIE...

Au niveau des performances, Doom tire avantageusement parti des gros systèmes. Un 486 DX 33 VLB avec 4 Mo de Ram sert agréablement le logiciel. Les animations restent fluides. A de très rares exceptions, notre machine de référence s'est montrée quelque peu dépassée par les animations.

Pour les ordinateurs moins performants (Doom tourne au minimum sur un 386), une option permet de descendre d'un ton la finition des graphismes.

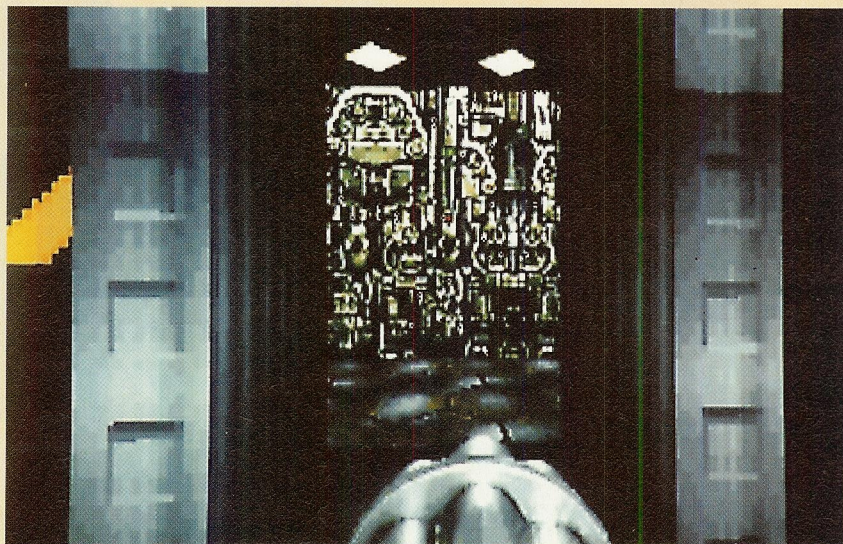
Le plus étonnant provient des cartes sonores reconnues et exploitées par le programme. Nous y trouvons les classiques Adlib, Sound Blaster, mais également les modes Sound Master +, WaveMaster, General Midi et la fameuse Ultrasound de Gravis. En cours de partie, il faut reconnaître que le haut-parleur démenage avec notre simple carte Sound Galaxy Pro. Les sons sont gérés à la fois en stéréophonie, en polyphonie et avec un effet de profondeur. Lorsqu'une porte s'ouvre, il est ainsi possible de déterminer d'où provient le son, par exemple vers la gauche et à une faible distance.

DU JAMAIS VU EN SHAREWARE !

Depuis son arrivée sur le marché, Doom ne cesse de consterner les éditeurs. Id Software fait des envieux de ce côté mais surtout des heureux dans le clan des joueurs. Jamais un logiciel shareware n'est allé aussi loin !

De plus, nous n'avons pas encore eu la chance d'essayer le jeu en réseau... Dans pareil cas, plusieurs participants, chacun sur son ordinateur, peuvent naviguer de conserve ou décider de briser leurs amitiés en se tirant dans les pattes.

Le programme propose quatre degrés de difficulté. Pris par le jeu, nous sommes venus à bout des huit premiers niveaux en une seule soirée (soit plus de trois heures de jeu). Par la suite, nous avons tenté de découvrir tous les aspects cachés du logiciel. Nous avons alors dépassé les quarante minutes pour percer tous les secrets d'un seul niveau. Côté durée de vie, Id Software ne se moque pas du monde.



OÙ TROUVER DOOM VERSION SHAREWARE ?

Le logiciel Doom, comme Wolfenstein 3D, est distribué en shareware. Ce principe de vente propose aux utilisateurs une version bridée ou "édulcorée" d'un logiciel. Cette version se trouve généralement sur des serveurs (BBS pour les intimes) ou auprès de distributeurs spécialisés comme Pearl ou Diskimage. Le logiciel est proposé sur une ou plusieurs disquettes DD. Cet élément a son importance, car le prix des produits shareware dépend du nombre de ses disquettes... l'utilisateur ne payant qu'un forfait par support. Doom en compte trois.

Autre avantage du produit shareware, vous pouvez copier ce logiciel et l'offrir à vos amis. De boutiques en serveurs, de main en main, le titre inonde rapidement le marché.

Si la version édulcorée de Doom vous donne entière satisfaction, la société Id Software vous invite à la contacter pour obtenir sa mouture finale et sa notice

d'utilisation. Le logiciel Doom comporte trois aventures. Le produit shareware ne présente que le premier épisode. La version finalisée est proposée au tarif unique de 40 \$ plus les frais de port, soit l'équivalent de 250 FF. Attention, si Id Software vous conseille de diffuser la version bridée de son logiciel, le produit finalisé est soumis aux lois sur le copyright.

OU BIEN AUPRÈS DE 3D-SIMULATION

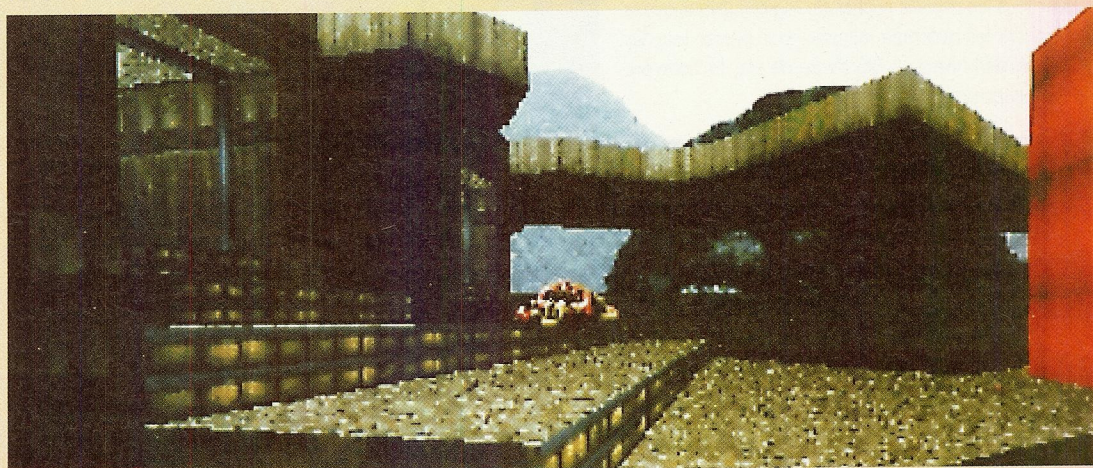
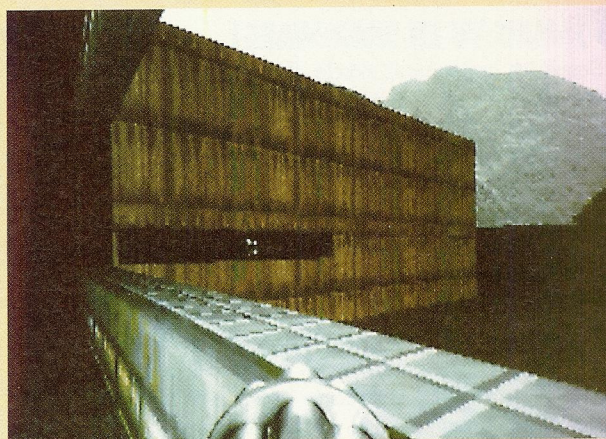
En effet, la version édulcorée de Doom est disponible auprès de la rédaction de 3D-Simulation. Nous la "vendons" 30,00 F. Cela tient compte tenue de la disquette, de sa duplication, de ses frais de gestion et de manipulation, de la TVA et de son coût d'envoi.

Pour la recevoir, voir "bon de commande" en page 81 du magazine.



C'est d'ailleurs cette remarque qui qualifie le mieux le travail effectué par cette talentueuse équipe. Nous pouvons réellement ressentir, à travers leurs différentes productions, que cet éditeur se soucie de sa clientèle. Doom est un logiciel qui, nous le pensons du fond du cœur, est avant tout conçu pour le plaisir des joueurs.

Doom est édité par Id Software en shareware pour PC et compatibles.



Vous pouvez passer directement commande du logiciel Doom en remplissant une lettre comme suit :

Id Software ORDER FORM AND FAX SHEET à envoyer à l'adresse suivante : **Id Software - P.O. Box 538 - USA**

Nom (capitales) Adresse Code postal Ville PAYS..... Téléphone/Fax.....

Format disquettes : ☐ 3.5" (1.4M) ☐ 5.25" (1.2M) ☐ DOOM 40.00 \$ ☐ DOOM Hint Book 15.00 \$

FRAIS DE PORT POUR UN ARTICLE : 10.00 \$ * (*Ajoutez 2.00 \$ pour tout article supplémentaire).

Total des frais de port : \$

TOTAL DE LA COMMANDE : \$

Votre carte : Visa, MasterCard, Discover... Numéro de carte : _____ Date d'expiration : ____/____ (mois/année) Signature : _____

Libeller les chèques à l'ordre de "ID" (compter entre quatre à six semaines pour la livraison).

San Francisco

Scénario
pour Flight
Simulator 5
de Microsoft



BAO


COLORADO
technologies

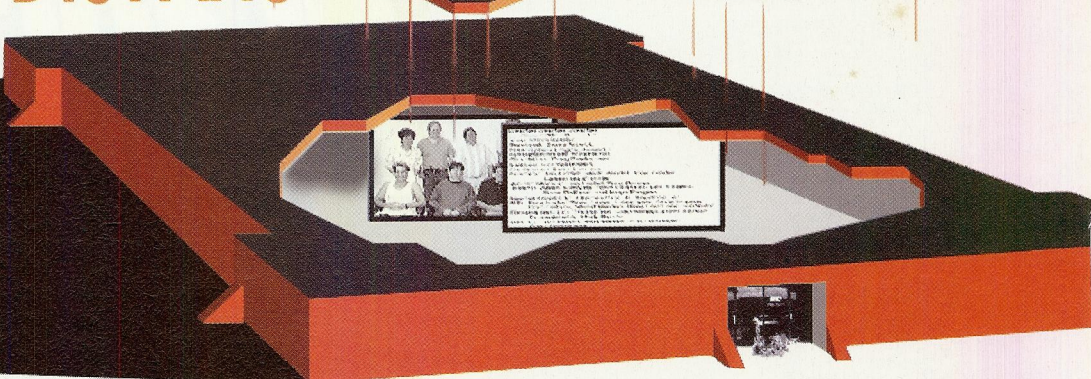
SIMULATION

VOL



LE MYSTÈRE DU GÉNÉRIQUE DISPARU

Depuis la sortie de F55, certains utilisateurs - dont votre serveur - s'étonnaient de l'absence d'une liste des développeurs de B.A.O (Bruce Artwick Organisation) ayant participé à l'élaboration du simulateur ; Ce générique se rencontre habituellement sous la forme d'un fichier texte ou bien d'une option de menu à l'intérieur même du logiciel. Rien de tout cela dans la dernière version de Flight Simulator ! Etonnant quand on sait que le manuel lui-même ne comporte que quelques lignes sur les concepteurs ou seul le grand gourou Bruce Artwick est nommé.



PAR LE DOCTEUR WATSON (RÉMY LAVEN)

Permettez-moi de vous raconter comment mon génial ami Sherlock Holmes - dont la célébrité est universelle depuis qu'il réussit à dénouer l'énigme de la mystérieuse disparition du presse-purée de lord Marmaduke Downscombury-Harttlesnaught - parvint à résoudre l'angoissant problème du "générique disparu" qui restera dans les mémoires sous le nom du "mystère de Flight Simulator 5.0".

Hier matin, quand je lui fis part de mes réflexions, Holmes se résolut avec un soupir à interrompre un instant sa lecture du Times, déposa sa pipe sur le guéridon chinois et s'adressa à moi sur le ton légèrement condescendant qui lui est habituel lorsqu'il veut souligner ma nullité :

- Élémentaire, mon cher Watson ! Ou donc officier dans la réalité les développeurs de B.A.O ?

- Eh bien mais... au siège même de B.A.O, à Champaign !

- Alors pourquoi voulez-vous qu'il en soit autrement dans le simulateur ? De

grâce, ne m'importez plus avec vos questions puériles, mon ami !

Ayant dit, il se replongea dans sa lecture pendant que je me ruai sur l'ordinateur victorien qui trônait sur la commode chippendale. Il ne me fallut que quelques secondes pour vérifier que ce diable d'homme avait une fois de plus raison.

Ayant sélectionné "Champaign Willard" dans le sous-menu Environnement/Aéroports, je me retrouvai en bout de la piste 32L ; Je me mis en mode "déplacements animés" à 1000 pieds et à 14 degrés de cap ; Bientôt apparurent les constructions de Champaign et j'identifiai facilement dans le premier bâtiment plat de couleur rouge à toit noir le siège de B.A.O que j'avais visité quelques mois plus tôt ; Etant revenu au niveau du sol, je

pénétrai dans le temple de Flight Simulator par la première porte (cité sud) et les murs disparurent comme par enchantement ; J'avançai encore timidement de quelques mètres et une exclamation de surprise m'échappa : Le générique de Flight Simulator 5.0 était là, devant moi, bientôt remplacé par une photo des principaux prêtres de la secte et du grand maître lui-même.

En revenant à mon fauteuil, je félicitai Holmes qui répondit comme de coutume à mes louanges par une mimique agacée, me considéra un instant du coin de son oeil d'aigle et - comme s'il lisait dans mon cerveau - prononça tout haut la pensée qui me traversait l'esprit au même instant :

- Eh oui Watson ! On peut être développeur de très haut niveau, responsable du simulateur de pilotage le plus vendu au monde et garder malgré tout le sens de l'humour et le goût dugag.



En partant du haut de la gauche vers la droite : Weiling Yan, Lon Westfall, Steve Setzler, Bruce Artwick, Mark Randel, Tim Lindell, Tony Zander, Eric Wildhagen, Greg Seeheusen

Flight Simulator 5.0 Design Credits

Core Program: Bruce Artwick, Mark Randel, Steve Setzler
GUI: Steve Setzler
Frontend: Bruce Artwick
3D Graphics Engine, Sound: Mark Randel
Instrumentation: Weiling Yan
Simulation: Greg Seeheusen
Dialogs: Eric Wildhagen
Multiplayer: Dave Denhart
Scenery: Tim Lindell, Mark Randel, Tony Zander, Laemmig Wheeler
Aircraft Models: Tim Lindell, Tony Zander
Testing: Anton Schwing, Ryan Roderick, Lon Westfall, Steve DeRous, and Hugo Fougen
Special Thanks to: Charles Guy, Dr. Xiaodong Tan
MS: Brad Hinkel, Tony Garcia, Leigh Kote, Pat Wilkinsen, Lynn Guthrie, Stuart Burden, Greg Levin and Jon Solon
Pictured (top, l-r): Weiling Yan, Lon Westfall, Steve Setzler, Bruce Artwick, Mark Randel
(bot, l-r): Tim Lindell, Tony Zander, Eric Wildhagen, Greg Seeheusen

TRANSFERT DE SCENES DE FS v. 4.0 À FS V. 5.0

*A la page 62 du
numéro 1 de
décembre 1993,
nous expliquions la
marche à suivre pour
utiliser avec Flight
Simulator 5 les
scènes con  ues   
l'origine pour la
version 4.0.
Il se trouve d'une
part que quelques
fautes de frappe ont
  maill   cet article et
d'autre part que
certaines pr  cisions
s'imposaient.
3D Simulation a donc
d  cid   de revenir sur
ce sujet important
(les multiples appels
de nos lecteurs en
font foi) en publiant
une version corrig  e
et compl  t  e de cet
article.*

Les indications suivantes concernent la version fran  aise de FS5.

- 1 - Placez-vous dans le r  pertoire de FS4
- 2 - Copiez les fichiers suivants dans le sous-r  pertoire **SCENERY** de Flight Simulator 5 :

F1 (fichier USA)
***.SCN** (Sc  nes g  n  rales : Europe, Japon, Tahiti, etc.)
***.SC1** (Sc  nes locales   labor  es par Designer)

Par exemple, en supposant que FS4 soit dans le r  pertoire **C:\FS4** et FS5 dans le r  pertoire **C:\FS5**, validez successivement les quatre commandes suivantes :

```
cd c:\fs4
copy f1 \fs5\scenery
copy *.scn \fs5\scener
copy *.sc1 \fs5\scenery
```

- 3 - Si vous d  sirez r  cup  rer pour FS5 des fichiers de modes de FS4, copiez ces fichiers dans le sous-r  pertoire **PILOTS** de Flight Simulator 5. Exemple :

En supposant que vous d  siriez copier **ORLY.MOD** et **GENEVE.MOD**, validez successivement les trois commandes suivantes:

```
cd c:\fs4
copy orly.mod \fs5\pilots
copy geneve.mod \fs5\pilots
```

- 4 - Lancez Flight Simulator 5

- 5 - Frappez la s  quence de touches **<Alt>-C-B** (ou utilisez la souris) pour acc  der    l'  cran **"Biblioth  que de sc  nes"**

- 6 - Appuyez sur la touche **7** du pav   num  rique pour activer la barre de s  lection ;    l'aide des touches fl  ch  es, amenez cette barre de s  lection sur **F1** (si vous comptez utiliser une sc  ne situ  e aux USA) ou sur **SD-EUR.SCN** (pour une sc  ne europ  enne) ou sur tout autre fichier ***.SCN** (Hawaii, Japon, etc.).

Ne validez pas encore.

Dans les deux cas, un bouton de s  lection des sc  nes SC1 s'active en bas et    gauche de l'  cran (si ce n'est pas le cas, lire la note intitul  e "m  moire" en fin d'article)

- 7 - Frappez la touche **S** pour afficher la liste des fichiers ***.SC1** disponibles et amenez la barre de s  lection sur la sc  ne de votre choix.

Validez deux fois (une fois pour chacune des deux s  lections que vous venez d'effectuer).

- 8 - Il ne vous reste plus qu'   vous positionner dans la sc  ne que vous avez choisi. Vous pouvez le faire manuellement en utilisant l'  cran "D  finir la position exacte" (consultez pour cela votre manuel FS5) mais il est beaucoup plus rapide de s  lectionner l'un des modes que vous avez copi   depuis FS4 :

Frappez la s  quence de touches **<Alt>-O-U** (ou utilisez la souris) pour acc  der    l'  cran **"Situations"**, amenez la **barre de s  lection** sur le **mode de votre choix** et **validez**.

Votre sc  ne FS4 est maintenant pr  te pour l'utilisation sous Flight Simulator 5.

Notes "Modes"

Il est fort probable que le fichier de mode qui positionnait parfaitement votre avion sous FS4 ne convienne pas tel quel    FS5. Le probl  me le plus fr  quent   tant une diff  rence d'altitude qui se traduit par un crash imm  diat (vous pouvez   viter ce crash en appuyant rapidement sur la touche Y). La solution d  finitive consiste    repositionner soigneusement votre appareil en corrigeant manuellement tout ce qui ne convient pas puis    sauvegarder le nouveau mode au standard FS5 (rappelons que les modes de FS4 se nomment situations sous FS5).

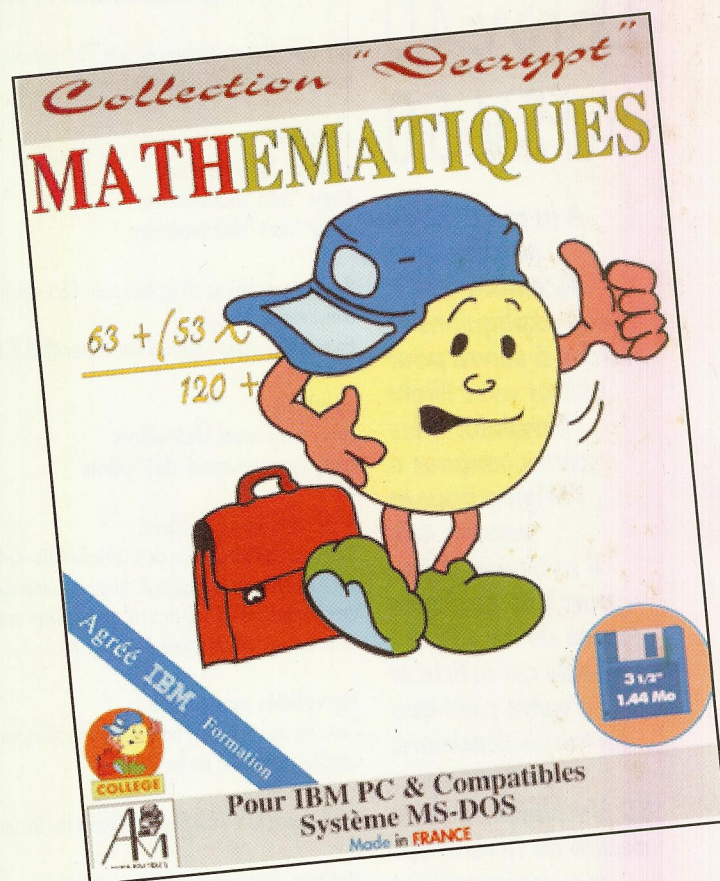
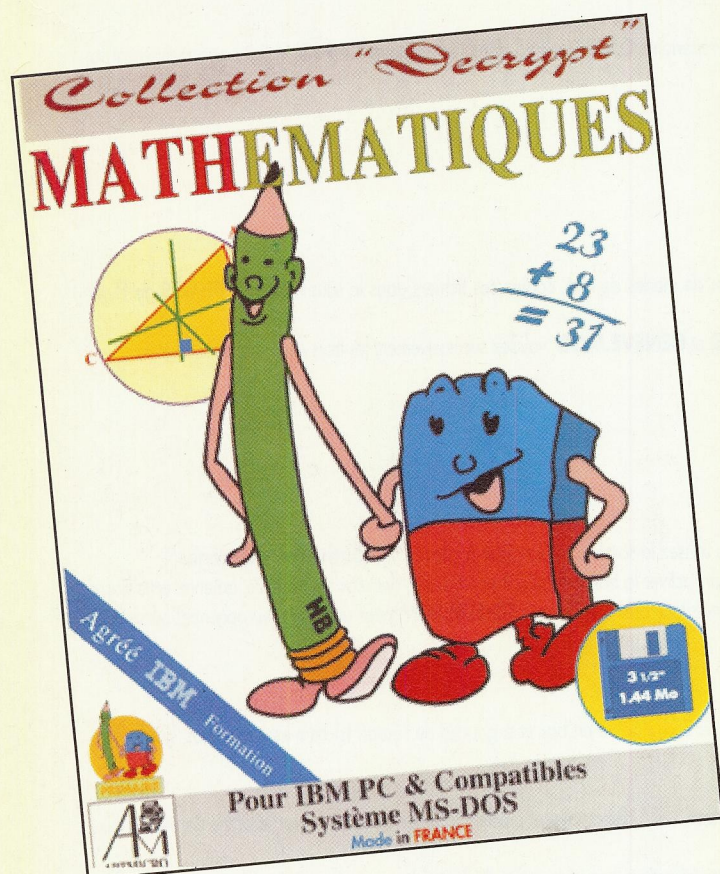
Notes "M  moire"

Pour que le bouton de s  lection des sc  nes SC1 (voir fin du paragraphe 6) apparaisse, il est indispensable que votre configuration soit correcte et en particulier qu'une partie de la m  moire vive ait   t  e convertie en m  moire pagin  e; Faute de quoi ce bouton restera invisible et l'utilisation des sc  nes de FS4 avec FS5 sera impossible. Consulter d'ores et d  j   vos manuels FS5 et MS-DOS pour affiner votre configuration mais 3D Simulation reviendra en d  tail sur ce sujet   pineux dans un prochain num  ro.

Notes "Avions"

Rappelons que seules les sc  nes FS4 sont compatibles avec FS5 et qu'il n'en est pas de m  me des avions. Aucun avion con  u pour Flight Simulator 4 ne peut   tre utilis   avec la version 5.0.

Collection



DÉROULEMENT:

DÉROULEMENT DU COURS AVEC EXEMPLES

LES MOTS IMPORTANTS SONT "HYPERTEXTÉS" C'EST-À-DIRE QU'EN "CLIQUANT" SUR LE MOT, LA DÉFINITION OU L'EXPLICATION APPARAÎT DE FAÇON DYNAMIQUE SANS QUITTER L'ENDROIT OÙ L'ON SE TROUVE..

LES RYTHMES SONT ÉTUDIÉS, L'ANIMATION ÉVITE L'ENNUI ET LA LASSITUDE.

LE DÉPLACEMENT À L'INTÉRIEUR DU COURS EST TRÈS FACILE ET ON PEUT REPRENDRE À TOUT INSTANT UNE EXPLICATION, UN COMMENTAIRE OU UN EXEMPLE.

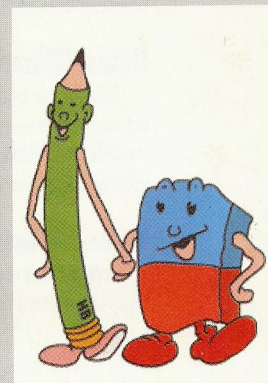
UN OUTIL IDÉAL QUI PERMET UNE RÉVISION EFFICACE DU TRAVAIL FAIT À L'ÉCOLE ET APPORTE UN SOUTIEN À L'ÉLÈVE QUI PEUT LE REFAIRE À VOLONTÉ.

UN VRAI COURS PARTICULIER.



Pour tous renseignements,
téléphoner au : 40 10 01 05
ou écrire à : Colorado, 56, rue
du Landy, 93400 Saint-Ouen.

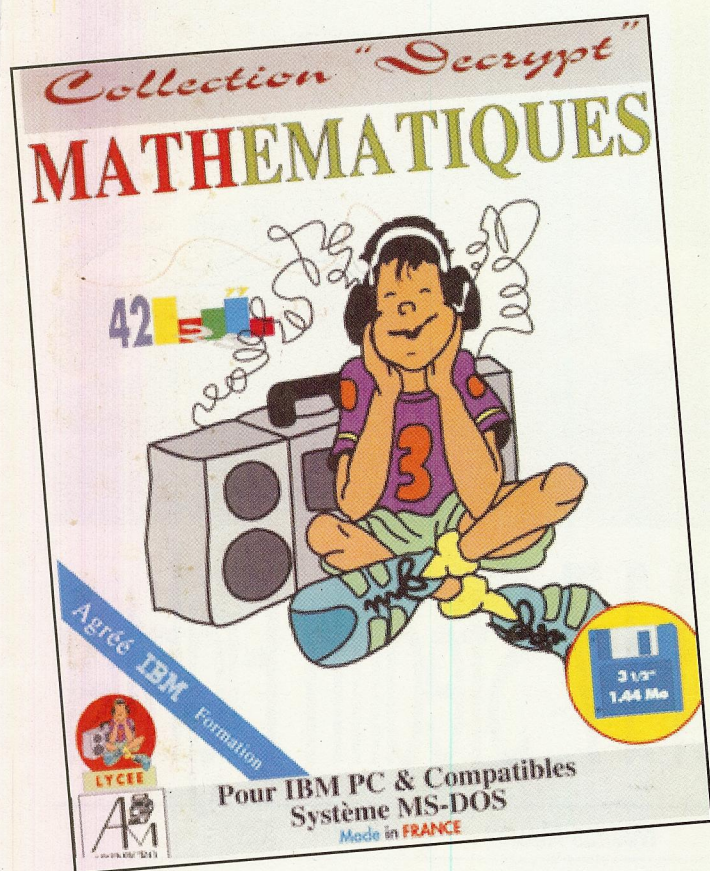
PRIMAIRE



CE1
CE2

CM1
CM2

"Decrypt"



COURS particuliers à domicile

*votre enfant retrouver le soir
ses cours de la journée :*

*Test d'évaluation, cours, exercices corrigés,
questionnaire à choix multiples
exercices à trous, jeux...*

CONCEPT :
MÉTHODE D'ENSEIGNEMENT,
DE FORMATION ET DE SOUTIEN
ASSISTÉ PAR ORDINATEUR

COLLÈGE



6ème
5ème
4ème
3ème

LYCÉE



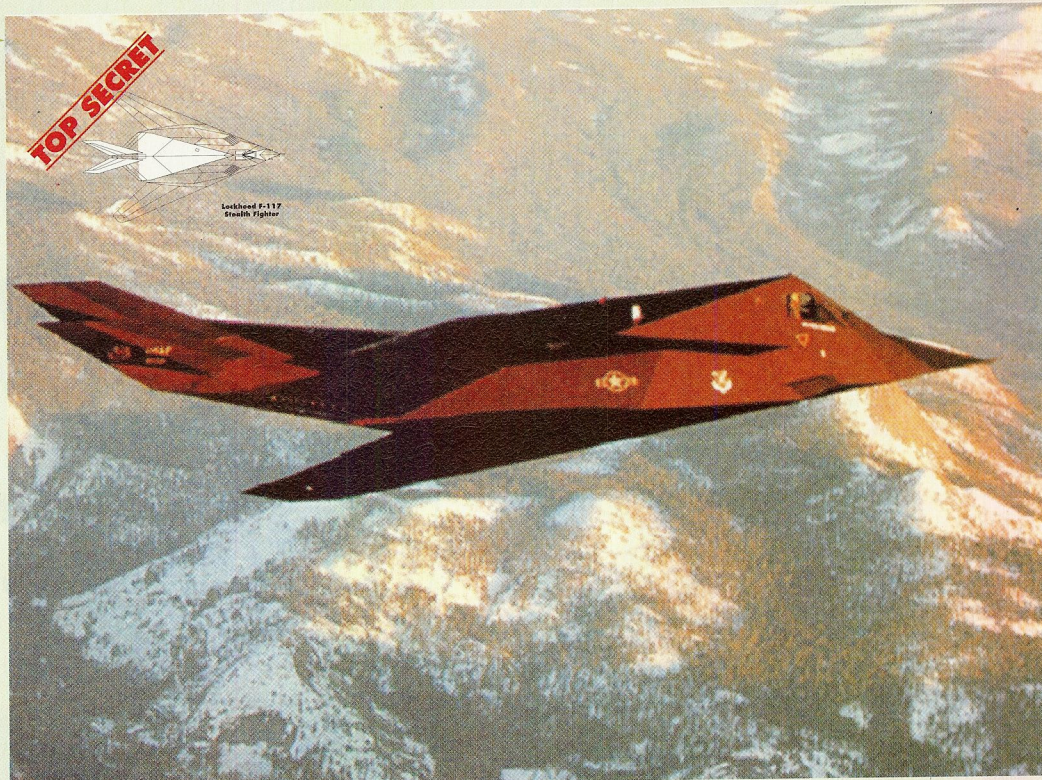
Seconde
Première
Terminale

PRATIQUE

AAF



Toutes les interfaces graphiques du logiciel AAF ont été reproduites afin de simplifier au maximum les menus et options, une copie d'écran ne permettant pas toujours de visualiser correctement les fonctions et de les restituer lors du passage à l'impression...



MODÉLISATION : F-117 Stealth Fighter

MARIUS MAURY

Flight Simulator est livré avec plusieurs types d'appareil. De même, plusieurs dizaines d'add-ons proposent également des avions FS4. Mais cela n'a rien à voir avec un appareil créé et modélisé par vous et pour vous. Le sentiment ressenti lorsque vous volez avec un avion conçu par vous-même est unique : vous ne subissez plus les créations des autres, vous connaissez de A à Z votre appareil. Cette rubrique va vous permettre de maîtriser la modélisation d'engins sur Aircraft and Adventure Factory. Les astuces, les trucs et les méthodes vous seront expliqués et illustrés par de nombreux graphismes.

Les spécialistes de logiciels 3D seront certainement surpris du peu d'outils de modélisation que fournit AAF, mais il s'agit là d'une version très épurée d'un logiciel de CAO/DAO réduit à sa plus simple expression. Par conséquent, il faut faire appel à de nombreuses astuces de modélisation pour parvenir à son but et l'expérience n'en est pas moins enrichissante !

Le sujet de l'article

Pour commencer, nous allons reprendre un avion connu : le F-117 Stealth Fighter qui vous a déjà été proposé sur la disquette cadeau du magazine 3D Simulation "Spécial" FS5.

Cet exercice – qui nous permettra de prendre en main les fonctions du logiciel – sera donc plus long que les suivants et continuera le mois prochain.

Mise en place

Commencer un projet demande la création d'un répertoire dans lequel seront déposés les différents éléments de votre engin. Vous pouvez créer ce répertoire sous DOS, sous Windows ou à l'aide d'un utilitaire tel que PC Tools.

Donnez-lui un nom explicite : dans le cas présent, appelez-le "F117". Lorsque vous entrez dans AAF pour un nouveau

File **Go to** **Setup** **Help**

Change Project Directory

Unpack Project from Import Crate (file)

Pack up Project in Export Crate (file)

Exit Aircraft Factory

Alt + F4

projet, votre première manipulation doit consister à sélectionner ce répertoire "F117". Pour cela, invoquez la fonction "File/Change project directory".

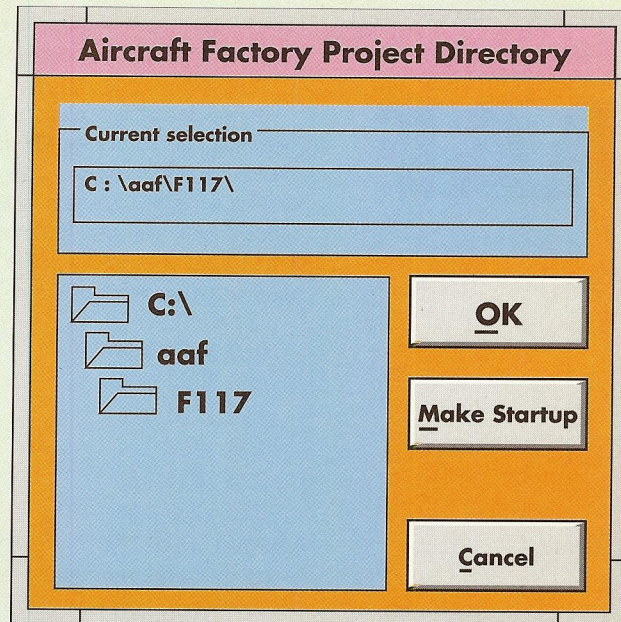
Une fenêtre "Aircraft Factory Project Directory" apparaît, dans laquelle vous devez rechercher le répertoire "F117" dans les différents volumes et disque dur. Une fois "F117" sélectionné, validez en cliquant sur "OK". Si vous envisagez plusieurs jours de travail sur ce même répertoire, cliquez avant sur "Make Startup", ce qui permettra d'éviter cette manipulation à chaque nouvelle ouverture de logiciel. "F117" sera le répertoire systématiquement sélectionné à l'ouverture du programme.

Round d'observation

Avant de se lancer à corps perdu dans une modélisation, il est impératif de maîtriser son sujet. Lorsque l'on observe le F-117, le dessin particulier du fond de l'appareil surprend : c'est une surface plate et triangulaire. Mieux que n'importe quel fuselage d'avion classique, la modélisation de cet élément ne posera aucun problème, il nous servira de base à la structure complète de l'engin, toutes les autres parties de cet avion reposant sur cette même surface. Nous pouvons ensuite constater que la plupart des infrastructures – le cockpit, les ailerons, etc. – ne comportent aucune courbe ; elles sont uniquement constituées des formes droites. Ce premier exercice pratique sera volontairement simple car nous y abordons surtout les principales fonctions du logiciel.

AAF se divise en cinq parties et reproduit une ligne d'assemblage aéronautique. Le menu principal dans lequel se regroupent les autres options se nomme "Administration Building". Dans ce menu se retrouvent les fonctions dites "système" qui permettent de déterminer les projets et de sélectionner les répertoires dans lesquels figureront vos fichiers. Toute la modélisation d'un engin suit la ligne d'assemblage par étapes :

"Parts Shop" : il s'agit du module de modélisation, à partir



de polygones, vous construisez élément par élément les différentes parties de l'engin. Les éléments créés dans ce module ont pour extension ".AFP".

"Components Shop" : ce module assemble plusieurs parties pour ne former qu'un seul élément ; ces composants auront une attribution collective de couleurs et de position. Les éléments créés dans ce module ont pour extension ".AFC".

"Structures Shop" : à partir d'un schéma de coupe transversale et horizontale, ce module crée un volume selon un couple prédéfini. Les éléments créés dans ce module ont pour extension ".AFS".

"Assembly Line" : ce module assemble les éléments créés sur les précédents modules pour constituer l'assemblage final. C'est également là que seront définis les paramètres de couleur et de priorité d'affichage. Les éléments créés dans ce module ont pour extension ".AFA".

Chacun des modules comporte une partie administrative servant à nommer et à sauvegarder les fichiers créés et une zone de travail appelée "atelier".

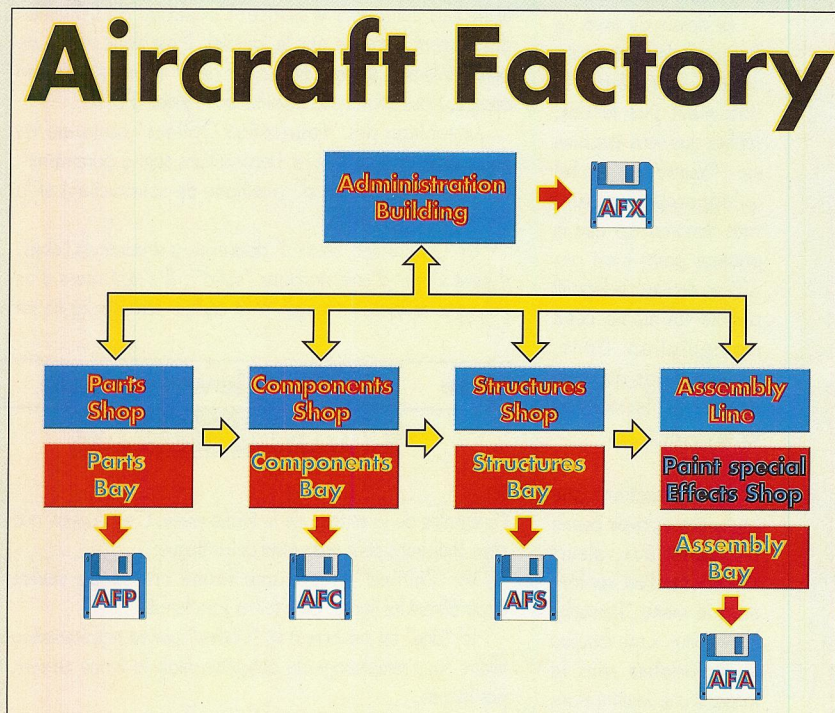
Le fichier complet comportant tous les éléments composant votre engin a pour extension ".AFX". Ce fichier final est conçu dans le premier module : "Administration Building".

Modélisation des pièces détachées

Pour concevoir notre F-117, nous commencerons donc par la modélisation des pièces détachées dans "Parts Shop". La partie administrative de ce module ne nous servira que lors de la sauvegarde. Passons donc directement dans l'atelier de modélisation ("Parts Bay"). Pour cela deux solutions, soit en invoquant la fonction "File/New Parts", soit "Go to/Parts Bay".

Dans notre cas, les deux fonctions sont utilisables. Attention toutefois : la fonction "File/New Parts" supprime tout objet précédemment créé ; une fenêtre d'alerte vous demande alors de confirmer votre manipulation : si vous répondez "OK", vous effacez l'objet présent dans le "Parts Bay". L'annulation interrompt l'opération et laisse la situation dans l'état.

Une fois dans le "Parts Bay", nous allons devoir utiliser les outils de modélisation présents dans le logiciel. Là, pas de choix possible : soit vous modélisez à main levée, avec la souris, soit vous entrez des données métriques dans le module



PRATIQUE

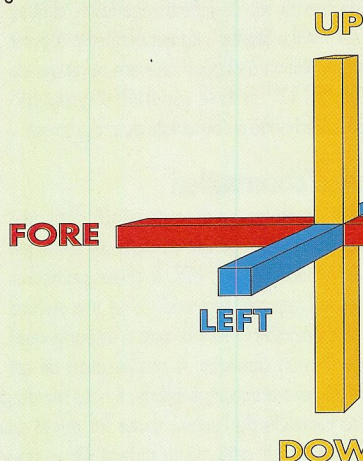
AAF

"Create/Data Sheet". Il est plutôt conseillé d'employer ce dernier car la précision n'en sera que meilleure.

Le fond de carlingue de notre F-117 apparaît dans la "View/Top". Lors du montage final dans "Assembly Line", une fonction donne la possibilité de créer le "miroir" d'un élément modélisé. Il n'est donc pas nécessaire de créer la totalité de la surface, mais seulement la partie droite, et le logiciel d'assemblage fabriquera la partie gauche. Dans le "Data Sheet" entrez les nombres suivants :

0.00, 32.00, 0.00
0.30, 30.00, 0.00
1.28, 27.00, 0.00
1.88, 29.00, 0.00
2.48, 24.19, 0.00
3.68, 21.38, 0.00
20.50, -18.00, 0.00
18.50, -22.00, 0.00
8.00, -11.50, 0.00
7.50, -14.00, 0.00
0.00, -22.50, 0.00

laquelle vous pouvez modifier les valeurs point par point. Durant cette manipulation, vous ne pouvez agir que dans cette fenêtre, les autres fonctions étant momentanément indisponibles. Vous enregistrez vos modifications et rendez à nouveau valide les autres fonctions en cliquant sur "OK" dans le "Point Editor". Vous pouvez intervenir dans ce menu autant de fois que vous le voulez. Le point sur lequel vous travaillez est visuellement signalé par un cercle, vous pouvez faire défiler les lignes de valeurs directionnelles en utilisant les touches clavier de déplacement de curseur.



Maintenant que vous venez de créer une pièce, voyons la procédure de sauvegarde : Sélectionner la fonction "Go to/Parts Shop", cette opération vous renvoie dans la partie administrative du module de modélisation des pièces détachées. Plusieurs étapes doivent être réalisées avant la sauvegarde de l'élément créé :

Le "Job Description" permet de nommer, indépendamment du nom de fichier, le type d'objet auquel vous

DOWN

File	Go to	View	Create	Re
		Side	F2	
		Top	F3	
		Front	F4	

venez de vous consacrer. Dans le cas du F-117, le "Job Description" pourrait être "fond de carlingue". Le texte que vous entrez dans cette case n'est pas soumis aux obligations typiques des classiques fichiers informatiques. Il s'agit seulement d'une description du travail effectué qui ne sera visible que sous AAF et sauvegardée avec le fichier objet.

Le "File Name" est par contre le nom du fichier informatique ; à la différence du texte précédent, il sera visible sous DOS. Le nom du fichier ne doit pas dépasser 8 caractères et ne pas comporter d'espace. L'extension du fichier est directement signifiée par le logiciel, il est donc inutile de ponctuer le nom de votre fichier par ".AAF" le programme s'en occupe. Nous pouvons ici nommer notre pièce "FOND".

Le tableau des "Fabrication Options" renferme les paramètres de type d'objet. Deux options sont à paramétrer : le "Construction Method" (méthode de construction) et la "Function" (fonction).

La "Construction Method" détermine la structure de l'objet ; il peut s'agir d'une structure "solid" : il s'agit alors d'un polygone entièrement rempli, et la couleur sera appliquée sur

File	Go to	View	Create	Re
	Parts Shop		F8	

l'intégralité de la surface de la forme créée. C'est l'option que nous choisirons pour notre fond de carlingue.

La "Outline" créera une forme creuse ou seules apparaîtront les lignes. Cette forme sera fermée.

La "Line" est similaire à la "Outline" par sa représentation filaire sans remplissage de polygone, mais la forme ne sera pas fermée.

File	Go to	Help
Parts Bay	F5	
Administration Bldg	F8	
Components Shop		
Structures Shop		
Assembly Line		

Dans cette suite de chiffres, tout est important :

- le premier chiffre correspond aux valeurs directionnelles "Right/Left" (droite/gauche), le deuxième "Fore/Aft" (avant/arrière), le troisième "Up/Down" (haut/bas). Si vous indiquez un chiffre positif dans la première colonne, vous allez du point zéro vers la droite ; si c'est un chiffre négatif (-), vous allez vers la gauche, et ainsi de suite pour toutes les valeurs directionnelles.

- Chaque ligne de chiffres doit être séparée par une simple virgule (,), chaque décimal doit être marquée par un point (.).

- Chaque ligne doit être valide par la touche "Retour".

Le dessin du fond de l'appareil doit apparaître dans le "Parts Bay". Si cela n'est pas le cas, vérifiez que vous êtes bien en "View/Top". Tel qu'apparaît le dessin, vous remarquerez que le premier point n'est pas relié au dernier : le logiciel réalise lui-même cette manipulation. Donc, n'oubliez pas qu'il est inutile de fermer les formes créées.

Les corrections que vous pourriez avoir besoin d'apporter aux valeurs directionnelles se font dans le menu "Rework/Point Editor". Cette fonction se matérialise sous la forme d'une fenêtre dans

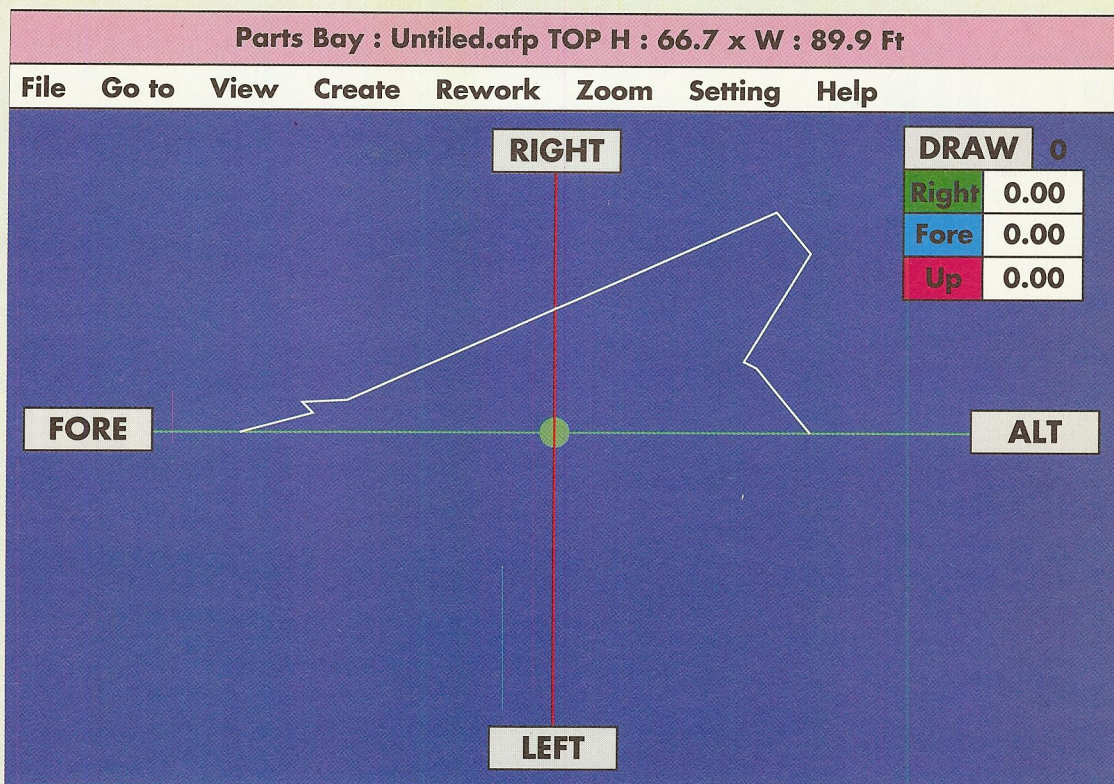
Aircraft Factory : Data Sheet

Paint database

RIGHT	FORE	UP	#

Example: 1.5, 21, 1.2 (enter)

OK



La "Function" détermine l'usage que vous ferez de l'objet créé :

"Standard : not casting shadow" crée un objet dit "Standard" à l'opposé de "Structure" qui apparaîtra tel quel dans Flight Simulator. "Not casting shadow" signifie que l'objet ne créera pas d'ombre, cela peut être le cas pour des pièces décoratives.

"Standard : casting shadow" Cette option est similaire à la précédente avec toutefois une différence de taille : elle créera une ombre de l'objet. Notre fond de carlingue sera la pièce maîtresse de notre avion, et projettera donc une ombre au sol.

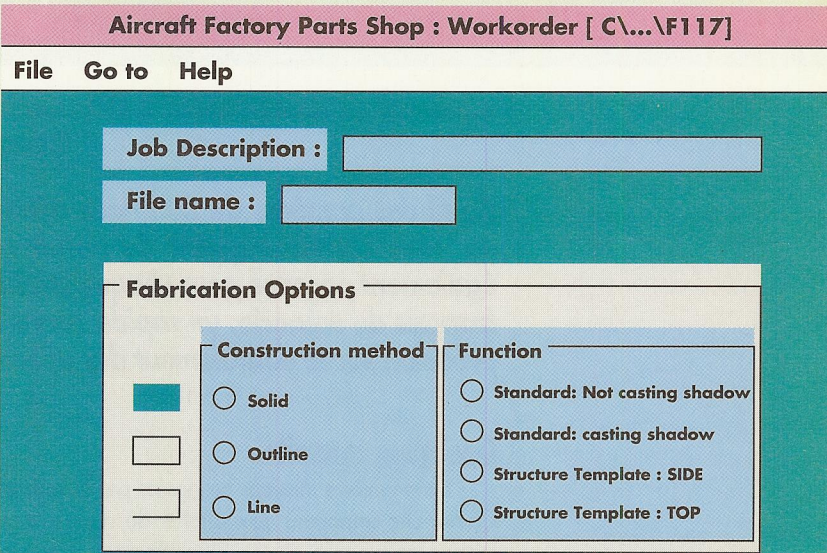
"Structure Template : SIDE et TOP" : l'objet servira de base à la conception d'un volume. Cette opération se réalise dans le module "Structures Shop" à partir de deux formes créées précédemment dans le module "Parts Shop". Nous étudierons cette opération ultérieurement.

En résumé, le "Job Description" de l'objet sera "Fond de carlingue", le nom de fichier "AFP" de l'objet sera "FOND"; enfin, cet objet sera de type "solid" et "Standard: Casting shadow".

Nous venons de voir en détail une première étape de la construction d'un objet sur AAF. Le mois prochain, nous serons moins pointilleux sur ces étapes pour nous consacrer au reste de la modélisation des autres pièces détachées et du commencement de l'assemblage de notre engin. Bonne modélisation !

Virgule flottante !

De nombreux utilisateurs ne sont pas parvenus à utiliser le "Data Sheet" car chaque chiffre après la virgule se transformait en zéro lors de la sauvegarde ! Le distributeur lui-même ne connaissait pas l'astuce : AAF fonctionne sous Windows et, dans sa version Française, ne reconnaît que la virgule pour un nombre décimal. Les Américains, eux, utilisent le point, et il est donc nécessaire d'agir dans le "Panneau de configuration" dans "International" en modifiant la décimale dans le "Choix des nombres". (version Windows 3.0).



PRATIQUE

FICHES

Comme le laisse apparaître notre sondage, de nombreux pilotes sont tombés sous le charme du logiciel Comanche. Pour vous permettre de voler vers de nouveaux horizons, nous vous offrons une première série de fiches consacrée à ce logiciel.

Comanche Mission disk 2 : briefing à toutes heures

CHRISTIAN ROUX

Au fil des numéros de 3DS nous allons tenter d'explorer les dessous du logiciel en vous communiquant de nombreux conseils et astuces. Un briefing est également proposé pour chaque mission. Au menu, un descriptif sommaire et en français du scénario, un rapide survol de l'arsenal équipant l'appareil, quelques précisions sur le déroulement des opérations et deux visuels du champ d'action.

Quelques conseils

- Les premières missions proposées par le logiciel Comanche imposent aux pilotes de réussir une mission pour passer aux suivantes. Le comble, si une mission n'est pas réussie, la précédente est également invalidée sur le carnet du pilote. Pour surmonter cette absurdité, nous allons feinter le logiciel. Lorsque vous êtes sorti victorieux d'une mission, sortez du programme et localiser le fichier de sauvegarde nommé COMANCHE.NAM. Dupliquez alors ce fichier sous un autre nom (comanche.sav par exemple). Entrez à nouveau dans le logiciel et passez à la mission suivante. En cas d'échec, il suffit d'effacer l'actuel Comanche.nam et de le remplacer

par votre fichier de sauvegarde Comanche.sav.

- La touche Y du clavier permet de passer instantanément au plus fort facteur de grossissement d'affichage de la carte digitale.

- Lorsque qu'un hélicoptère ennemi apparaît soudainement dans vos 6 heures, il existe une solution qui évite l'éternelle collision présentée par le programme. Plutôt que de chercher à le semer, il faut descendre rapidement au plus prêt du sol et attendre que le poursuivant se rapproche. Peu avant le contact, augmentez brutalement le pas général de votre hélicoptère. Si l'opération est bien menée, l'ennemi vous passe sous les pieds et se présente sous le feu des canons du Comanche.



COMMANCHE : mission disk 2

Opération Silver Dove / Mission Siberian Chill

008



Le campement est gardé par de redoutables corvettes lance-missiles.

Descriptif :

Sur fond de paysage sibérien, un campement adverse menace vos positions. Les rapports avancent la présence de patrouilleurs lance-missiles OSA II.

Mission :

Détruire le cite.

Inventaire :

Réservoir : plein
Chaff : 24
Missiles "Hellfire" : 6
"Singer" : 8
Coéquipier : 0
Artillerie (soutien) : 0
Roquettes : 62
Flare : 24



Notes :

Pour remplir cette mission, on peut aisément se passer des missiles portés par le coéquipier. Il faut en revanche se méfier des arbres qui entourent le camp adverse. En effet, si un arbre se trouve sur la trajectoire d'un missile, la rencontre est inévitable et la charge explosive perdue.

Pensez alors à nettoyer le terrain à l'aide du canon ou d'une roquette.

Nous retrouvons la même disposition des forces aériennes. Ne gâchez pas vos missiles et utilisez le canon.



COMMANCHE : mission disk 2

Opération Silver Dove / Mission Voiled Plunder

001



En arrivant par le nord du camp, vous surprenez tout le monde.

Descriptif :

Un groupuscule paramilitaire a mis la main sur les spécifications de l'hélicoptère Comanche. Les documents sont rassemblés dans un campement niché non loin de votre position.

Mission :

Anéantir la base.

Inventaire :

Réservoir : plein
Chaff : 24
Missiles "Hellfire" : 8
"Singer" : 12
Coéquipier : 0
Artillerie (soutien) : 0
Roquettes : 62
Flare : 24



Notes :

Cette première mission est une mission d'entraînement. Pour l'occasion, le campement ennemi est uniquement défendu par quelques chars et des hélicoptères Hughes qui sont, eux, soigneusement alignés sur la piste.

Si vous tardez, les trois appareils décollent et tentent de vous intercepter.

Trois hélicoptères Hughes sont alignés sur la piste. Si vous attendez trop, ces derniers décollent.



COMMANCHE : mission disk 2

Opération Silver Dove / Peace Dividend

002

Descriptif :

Deux redoutables hélicoptères Hokum ont été repérés par les satellites. Ils sont stationnés au fond d'une cuvette. La zone est verrouillée par des forces au sol et des hélicoptères Hughes 500 MD. Une batterie lance-missiles est également dissimulée dans la région.



Au loin, on distingue l'important dispositif défensif de l'ennemi. Les hélicoptères sont en stationnaire et constituent de belles cibles.

Météo :

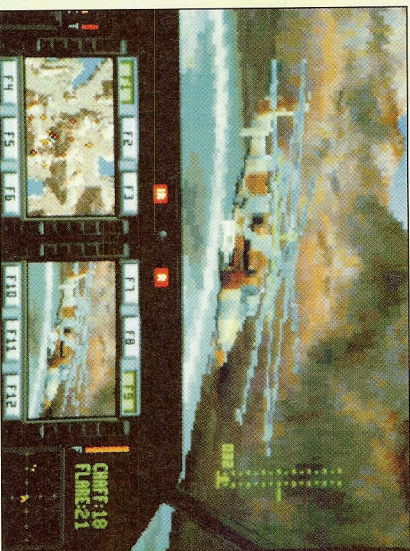
Fort vent venant du sud.

Inventaire :

Réservoir : plein
Chaff : 24
Missiles "Hellfire" : 8
"Singer" : 8
Artillerie (soutien) : 0
Coéquipier : 0
Rquettes : 62
Canon : 500

Notes :

La mission ne comporte que deux cibles, les deux hélicoptères qui reposent au fond de la cuvette. La destruction des forces aérienne et celles positionnées au sol ne pose guère de difficulté. En revanche, la cuvette est un véritable panier de crabes. Plusieurs solutions sont offertes. La première consiste à survoler rapidement la zone et à lâcher un missile Stinger sur les appareils tout en évitant les nombreux tirs de l'adversaires. La seconde, plus impressionnante consiste à glisser votre hélicoptère dans cet enfer au beau milieu de la cuvette et au ras du sol. Vous avez alors quelques secondes pour nettoyer la cuvette à l'aide des missiles Hellfire. Pour cette opération "kamikaze", utilisez le rotor arrière du Comanche pour faire plus rapidement face à l'adversaire. Une variante de cette solution vous invite à sélectionner les rquettes et à arroser en éventail toutes les positions ennemies.



Les deux Hokum sont nichés au fond de la cuvette.

Nous sommes ici descendu dans cet enfer pour arroser les troupes adverses de rquettes, canon.



COMMANCHE : mission disk 2

Opération Silver Dove / Into The Fire

007

Descriptif :

18 hélicoptères légers, tombés entre de mauvaises mains, volent vers votre position.

Mission :

A l'aide d'un coéquipier, vous devez neutraliser l'irrésistible armada volante.

Inventaire :

Réservoir : plein
Chaff : 24
Missiles "Hellfire" : 6
"Singer" : 12
Artillerie (soutien) : 1
Coéquipier : 8
Rquettes : 62
Canon : 500

Notes :

Oubliez votre coéquipier et le soutien de l'artillerie et passez à l'action. Les appareils ennemis sont décidé à vous envoyer au tapis. Pour ce faire, une bataille est organisée avec des hélicoptères en guise de robots. Pour sortir des mailles du filet jeté contre vous, il vous faut user des missiles Stinger et voler à la vitesse maximum. Lorsque la chasse est désorganisée, détruisez les derniers appareils à l'aide de vos canons ou de vos missiles Hellfire.

Dans les zones d'ombre, les hélicoptères sont à peine plus visibles.





La position de départ permet de neutraliser les hélicoptères ennemis.

Descriptif:

Un groupe terroriste projette de construire des vaisseaux de débarquement Lebel. Le camp se trouve au Sud de votre position au fond du Canyon Block Rock. Bonne Chasse...

Mission:

Détruire le cite.

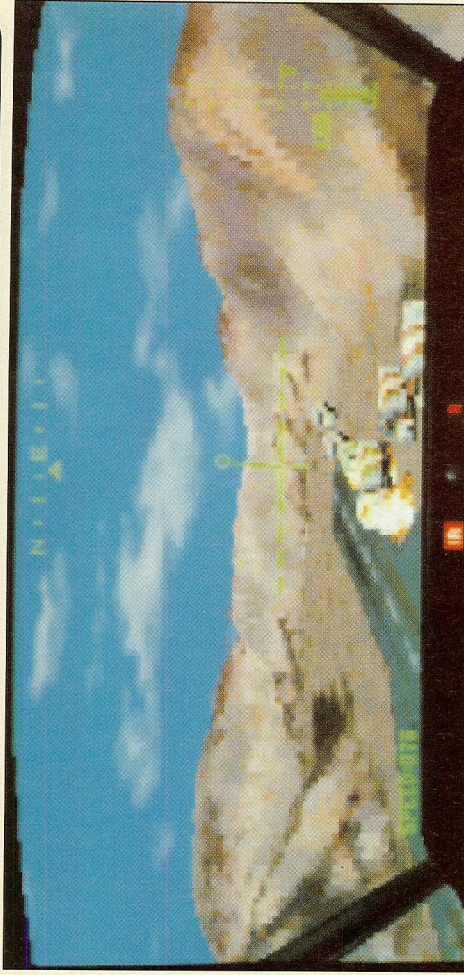
Inventaire:

Réservoir : plein
Chaff: 24
Missiles "Hellfire": 8
"Stinger": 8
Artillerie (soutien): 1
Coéquipier: 8
Roquettes: 62
Canon: 500

Notes:

Cette mission présente de nombreux adversaires tant au sol, que dans le ciel ou sur les eaux. Un groupe d'hélicoptère Hugues vient de l'Est en début de mission. Occupez-vous de cette première vague avant de passer à la suite. Gardez le soutien de l'artillerie pour détruire un rassemblement de chars qui repose au bord de l'eau.

Pour descendre les cibles qui se dessinent en orange sur la carte digitale, il vaut mieux contourner l'île par le nord en longeant la falaise.



Vous pouvez détruire cette division mécanique en utilisant le soutien de l'artillerie...

Mais qui se cache derrière le masque de Mr Sandman ? Une relique de la Guerre du Golfe où le chef d'une faction armée qui opère dans le désert Californien ?

Mission:

Le gouvernement ne tolère pas la présence de ce Monsieur et vous ordonne de la renvoyer vers d'autres cieux.

Inventaire:

Réservoir : plein
Chaff: 24
Missiles "Hellfire": 8
"Stinger": 12
Artillerie (soutien): 1
Coéquipier: 8
Roquettes: 62
Canon: 500



Notes:

Commencez par emprunter le défilé qui se présente à l'Ouest. Vous ne tarderez pas à tomber sur une base aérienne où se dissimule Mr Sandman et sa troupe. Des camions sont alignés le long de la piste. Plus à l'Ouest se dressent quatre tentes. Evitez de gêner le soutien de l'artillerie pour ses cibles. Quelques tirs de canons suffisent à les détruire.

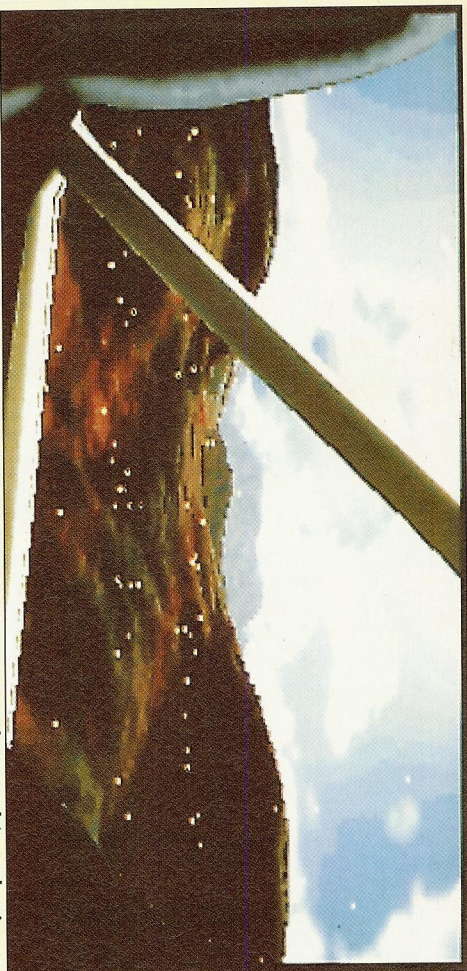
...mais la technique la plus efficace passe par le tir de roquettes.



COMMANCHE : mission disk 2

Opération Silver Dove / Kilavea III

004



Les éincelles qui constellent l'écran sont des retombées volcaniques.

Descriptif :

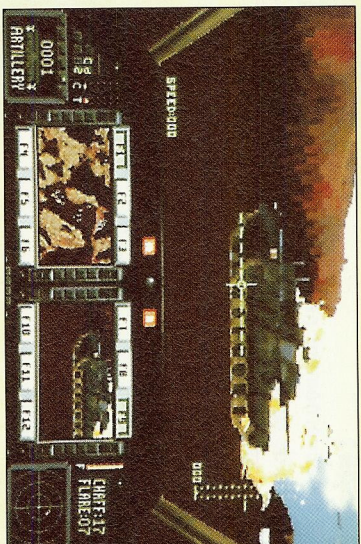
Sur la délicieuse île volcanique de Kilavea, une division de chars Abrams M1 est menacée.

Mission :

Vous devez voler à son secours en détruisant un maximum d'unité et en dirigeant les tirs de l'artillerie.

Inventaire :

Réservoir : plein	Flare : 24
Chaff : 24	"Stinger" : 8
Missiles "Hellfire" : 8	Coéquipier : 6
Artillerie (soutien) : 2	Canon : 500
Roquettes : 62	



Voici l'un des chars Abrams que vous devez soutenir. Nous arrivons trop tard.

Notes :

Attention, des hélicoptères Hughes 500 MD arrivent par le Sud-Ouest. Les chars que vous devez soutenir se trouvent au Nord-Est de votre base. Ils sont matérialisés par un point kcki sur la carte digitale. Volez le plus rapidement vers cette zone. Observez la scène et ordonnez un tir de barrage sur la zone où les chars se pressent. Terminez la chasse à l'aide des missiles Hellfire. Pensez d'ors à nettoyer le terrain à l'aide du canon ou d'une roquette.

Éditions SPY-TRÉVISE - © 3D-Simulation international - Auteur : C. Roux
56, rue du Landy, 93400 - Saint Ouen - FRANCE. Tél: (1) 40 100 105

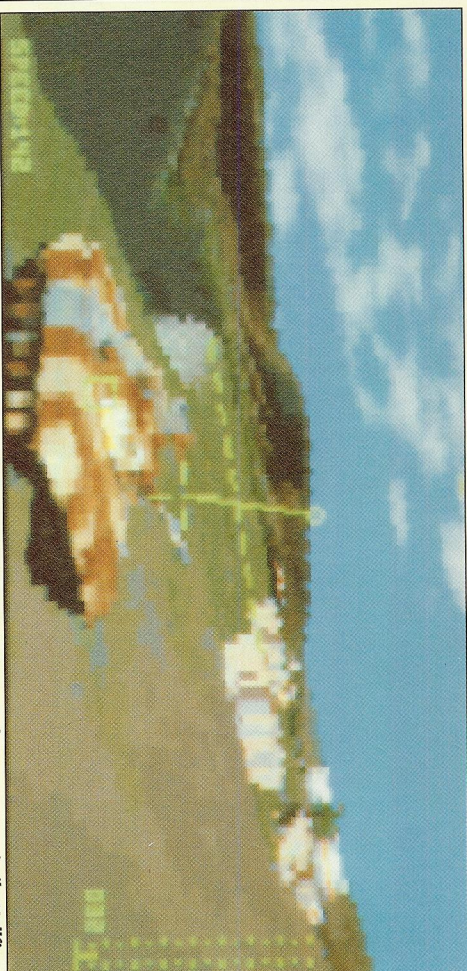
SPY-TRÉVISE



COMMANCHE : mission disk 2

Opération Silver Dove / Playtime

005



Commencez par éliminer ce char avec un missile Hellfire.

Descriptif :

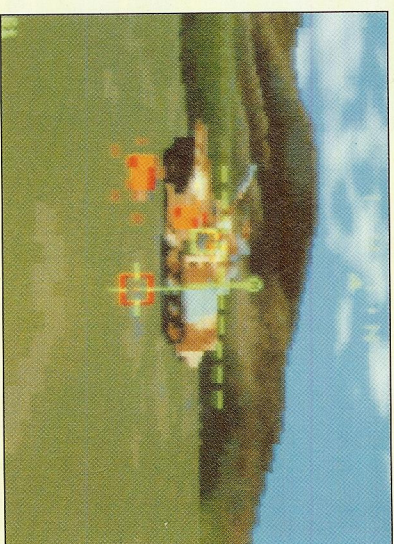
Une bande d'intrigants tente de troubler l'entente cordiale Est-Ouest en pénétrant sur un territoire appartenant au KGB. Leur force est constituée par des hélicoptères légers et quelques chars.

Mission :

Devinez !

Inventaire :

Réservoir : plein	Flare : 24
Chaff : 24	"Stinger" : 12
Missiles "Hellfire" : 8	Coéquipier : 0
Artillerie (soutien) : 2	Canon : 500
Roquettes : 62	



Notes :

Dirigez votre appareil vers le Nord-Ouest. Liquidez les nombreux hélicoptères qui surveillent la zone à l'aide de missiles Stinger. Pour finir la mission avec panache, activez vos roquettes et chargez les chars rebelles tel un voleurs chevalier qui défie le dragon avec sa seule épée.

Terminez la mission en utilisant le canon. Ce char, chargé par le flanc, n'a pas le temps de vous ajuster.

Éditions SPY-TRÉVISE - © 3D-Simulation international - Auteur : C. Roux
56, rue du Landy, 93400 - Saint Ouen - FRANCE. Tél: (1) 40 100 105

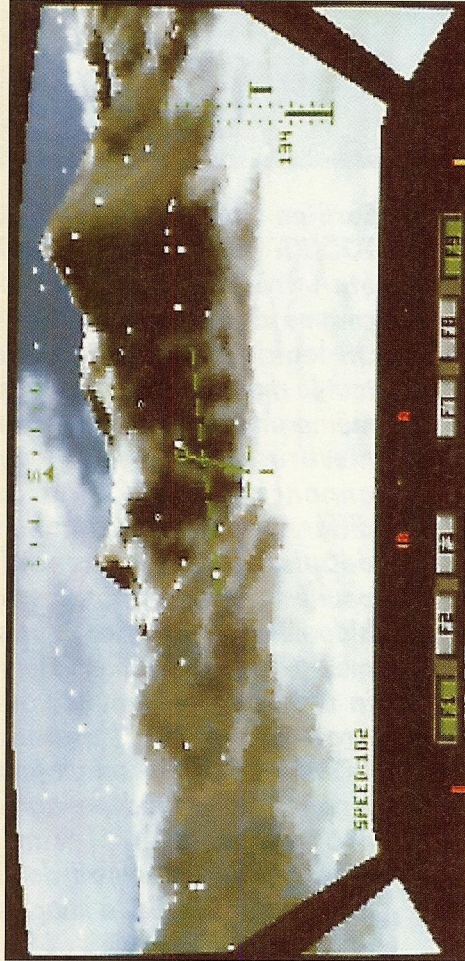
SPY-TRÉVISE



COMMANCHE : mission disk 2

Opération Silver Dove / Cold Fusion

010



Descriptif :

L'ennemi est solidement campé sur ses positions à Mighty Moon. La zone est une importante base d'hélicoptère.

Mission :

Le gouvernement serait heureux de voir cette station rayée de la carte et plus particulièrement les infrastructures au sol.

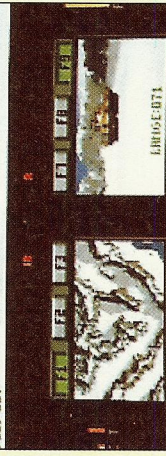
Inventaire :

Réservoir : plein
Chaff : 24
Missiles "Hellfire" : 8
Artillerie (soutien) : 2
Roquettes : 62
Flare : 24
"Stinger" : 8
Coéquipier : 0
Canon : 500

Notes :

Pour satisfaire votre gouvernement, agissez avec justesse. Choisissez un défilé et remontez en le cours au ras du sol. Vous risquez fort de surprendre les chars adverses qui seront faciles à détruire avec un missile Hellfire. Ne tentez, sous aucun prétexte de franchir une crête... il en va de votre vie. Les chars ne sont que des cibles secondaires pour cette mission. Concentrez vos tirs sur les hélicoptères, les tentes

Une fois dans le défilé, virez à gauche et tenez-votre appareil au plus prêt du sol.



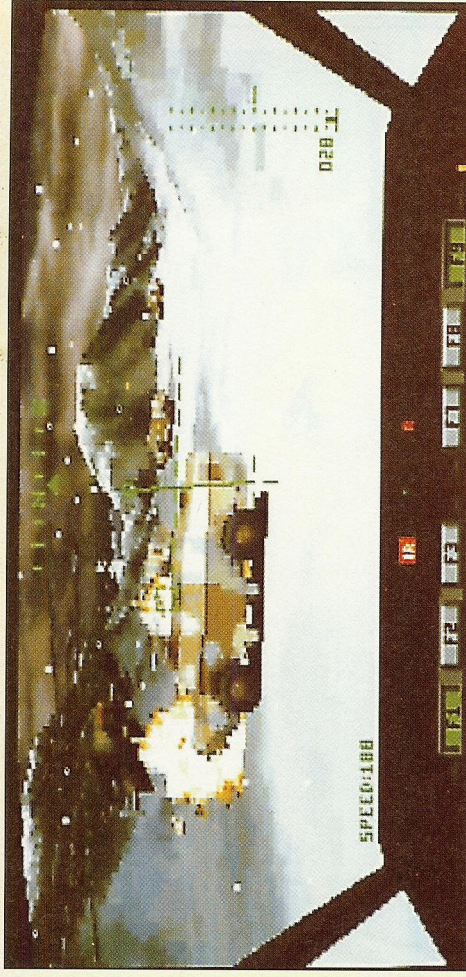
Sur l'écran précédent, nous avons été à droite. Il s'agit d'un cul de sac où se dissimule un char.



COMMANCHE : mission disk 2

Opération Silver Dove / Kriegspiel

009



Descriptif :

Ces petits blindés tirent des rafales de canons. Méfiez-vous plutôt de l'hélicoptère Hokum qui surgit de l'obscurité.

Un groupe de kamikazes tente de reprendre la base de Mighty Moon (voir mission précédente). Pour défendre cette position, votre hélicoptère est équipé de 24 missiles stinger.

Mission :

Tuer et encore tuer...

Inventaire :

Réservoir : plein
Chaff : 22
Missiles "Hellfire" : 4
Artillerie (soutien) : 0
Roquettes : 60
Flare : 22
"Stinger" : 24
Coéquipier : 0
Canon : 500



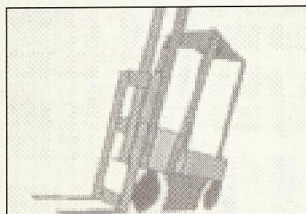
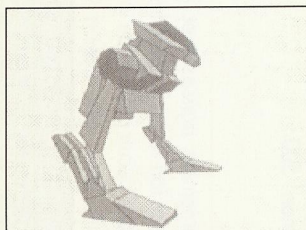
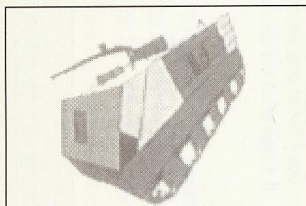
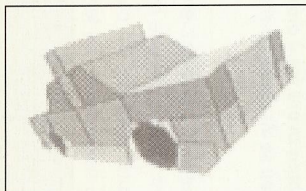
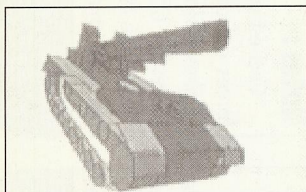
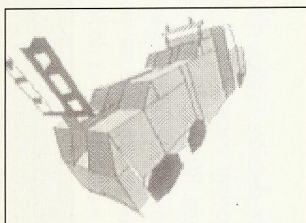
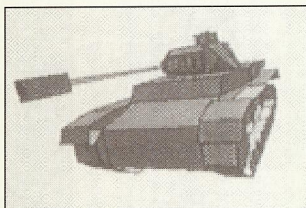
Notes :

Ceci est votre dernière mission d'entraînement. L'adversaire est redoutable. Les forces qui assaillent votre position sont constituées de blindés, d'hélicoptères Hughes et Hokum. Réservez les missiles Stinger pour les hélicoptères Hokum (leurs pilotes ont appris à éviter vos missiles et il en faut parfois plus d'un pour venir à bout de ces montres volants). Le campement de base de la troupe armée comprend quelques tentes médicales. Évitez de les prendre pour cible !

Voici une tente médicale. Ne la confondez pas avec un bâtiment de troupe.

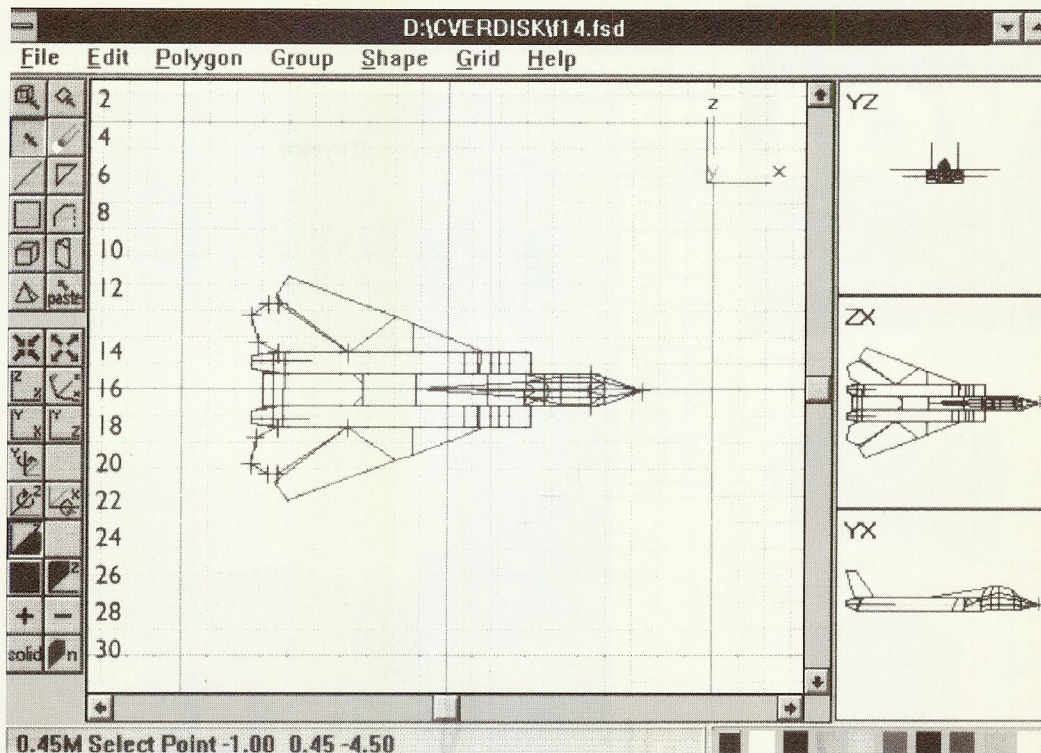
SIMULATION

VOL



FLIGHT SIM TOOLKIT: un essai non transformé...

Sorti en France fin 1993, **FLIGHT SIM TOOLKIT** de l'éditeur anglais **DOMARK** était très attendu des amateurs comme des professionnels. Pensez ! Un logiciel permettant à monsieur-tout-le-monde de développer pour soi-même un simulateur de pilotage sur mesures... Le rêve ! Il avait été annoncé dès 1992 au cours de différents salons internationaux et, depuis, chacun l'attendait en se pouléchant à l'avance ; les amateurs-bidouilleurs y voyaient l'occasion de mettre leur imagination et leur goût de la création à l'épreuve ; quant aux professionnels, l'annonce par **DOMARK** que les simulateurs développés seraient indépendants de **FST** proprement dit (principe du "runtime") leur ouvrait des horizons commerciaux faciles à imaginer.



Écran "Shape". Celui-ci permet la création d'objets en 3D (avions, bâtiments, véhicules divers, etc). Nombreux exemples en page de gauche.

RÉMY LAVEN

FLIGHT SIM TOOLKIT est arrivé... La belle boîte fébrilement ouverte a glissé aux pieds de la chaise, le logiciel est installé, les disquettes gisent au milieu des manuels et licences d'utilisation qui encombrant le bureau et c'est enfin l'heure de la découverte.

Les simulateurs générés par FST tournent sous DOS alors que les différents modules de développement fonctionnent dans l'environnement Windows ; comme l'installation se fait sous Windows, il est naturel que l'exploration des capacités de FLIGHT SIM TOOLKIT commence par ces fameux outils et il faut avouer que leur découverte donne plutôt une impression favorable qui laisse bien augurer de la suite. On quitte alors Windows pour lancer l'un des simulateurs tout faits livrés en

standard et les choses se gâtent dès le premier examen...

Après Falcon, après F-15, après Flight Simulator 5.0, comment un éditeur peut-il un seul instant s'imaginer que l'utilisateur va s'accommoder de ce graphisme spartiate, de l'absence d'ombres au sol, de ces pistes sans texture, de ces avions à demi transparents, etc. ? Seuls les tableaux de bord ont une apparence assez réaliste et encore, faut-il être équipé en SVGA car en VGA ordinaire rien ne semble pouvoir être repêché.

Ce compte rendu de test pourrait s'arrêter là si FLIGHT SIM TOOLKIT n'offrait que cet aspect négatif mais il serait injuste de passer sur ses bons côtés en l'exécutant sommairement par une critique au poignard. Décrivons donc d'un peu plus près ce logiciel ambigu, bicéphale, dont la partie Windows a le faciès avenant du Dr Jekyll et la partie DOS le masque grimaçant de Mr Hyde.

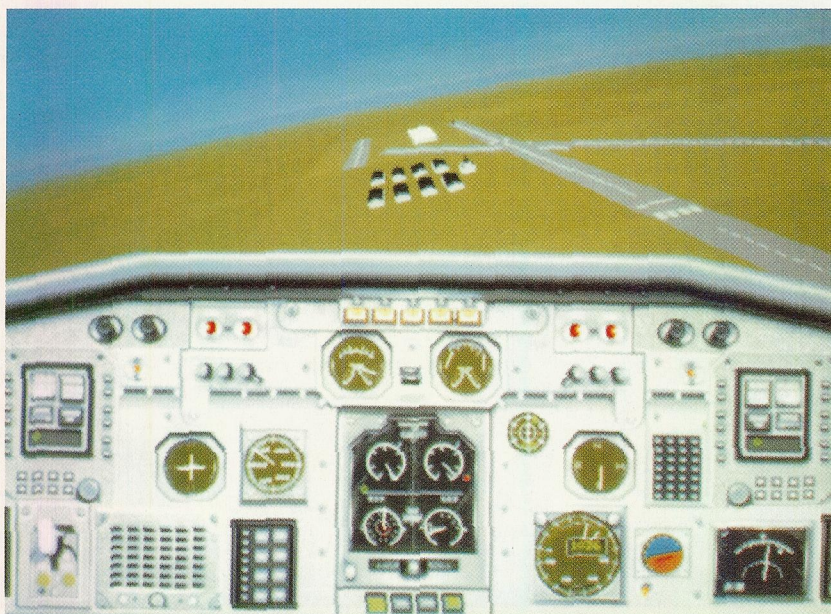
Dr JEKYLL

Windows offre indéniablement une plate-forme en béton pour tout ce qui est création graphique en 2D ou 3D. Même Flight Simulator 4 avait flirté avec Windows pour Aircraft Factory et ce sont probablement les mêmes motivations qui ont conduit DOMARK à utiliser l'interface de Microsoft pour la partie création de FLIGHT SIM TOOLKIT.

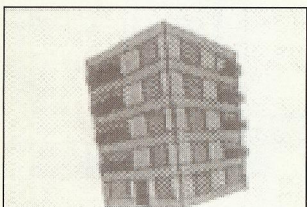
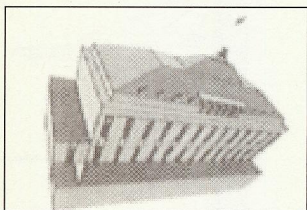
Project Manager

Au lancement s'ouvre la fenêtre "Project Manager". C'est à partir de cet écran qu'on crée, charge ou sauvegarde les projets de simulateurs et qu'on définit certaines de leurs caractéristiques générales comme, par exemple, l'étendue de la zone couverte (schématisée par un quadrillage dans un petit cadre occupant la partie droite). Cinq gros boutons situés en colonne à gauche donnent accès aux modules décrits ci-dessous.

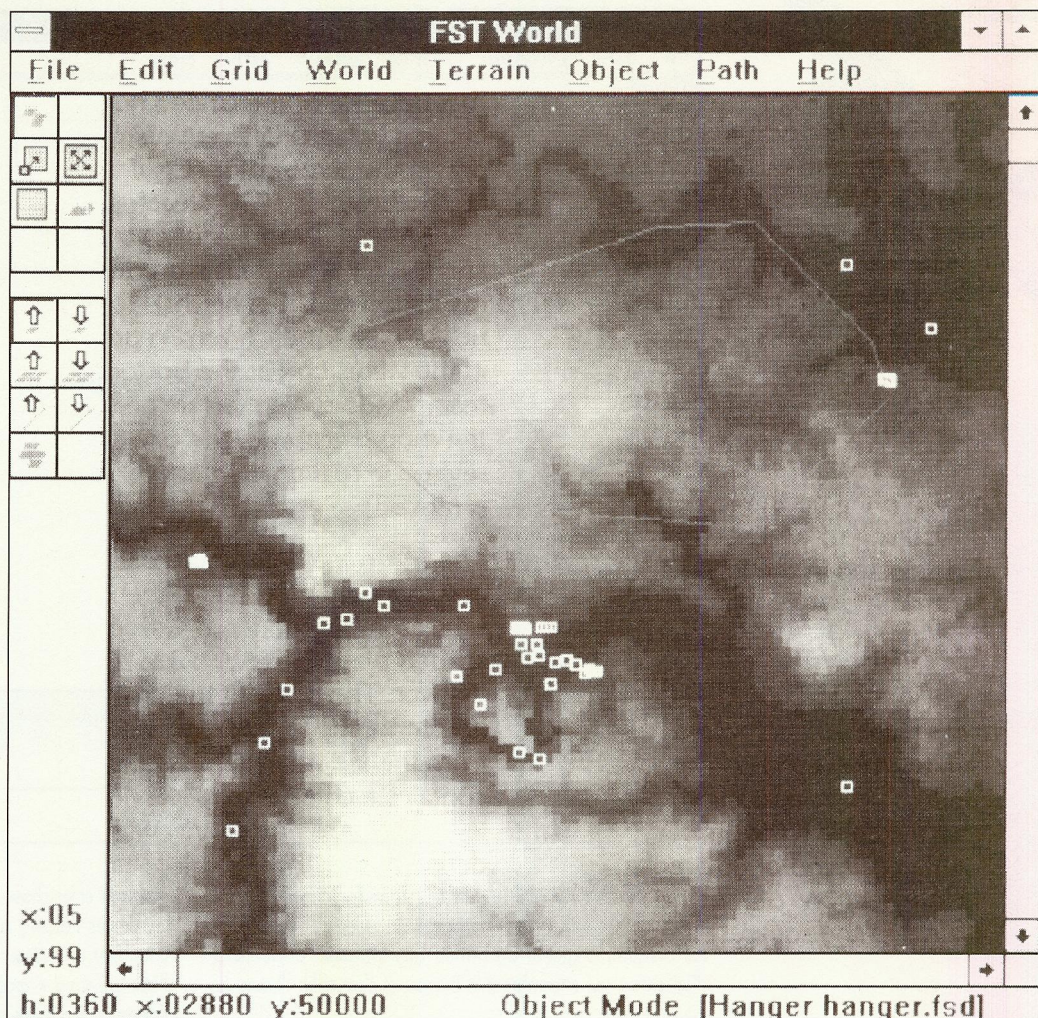
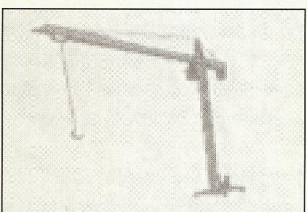
tableau de bord soigné mais paysages qui ne le sont pas...



SIMULATION VOL



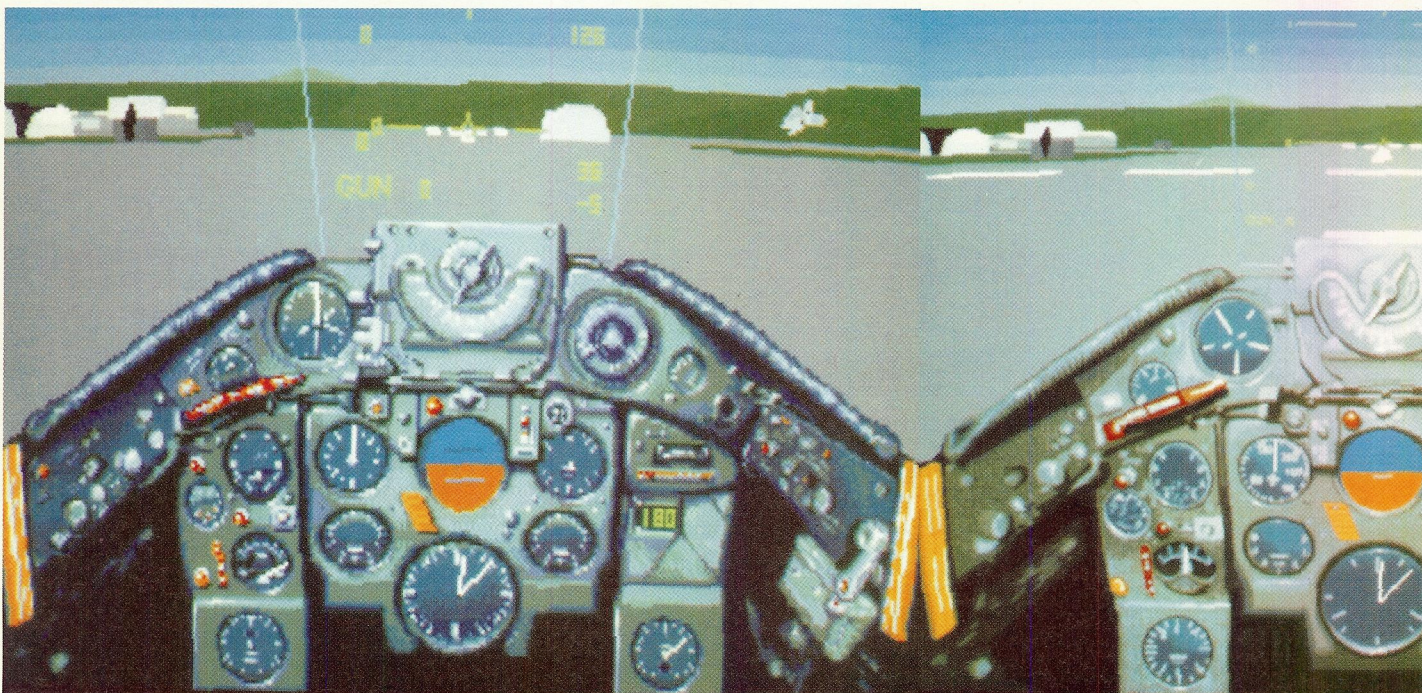
l'écran World permet la création de paysages avec étendues d'eau, de reliefs, de routes, de rivières, de bâtiments, etc.

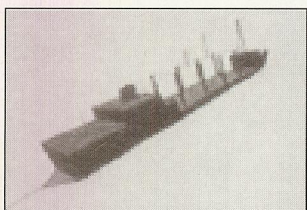
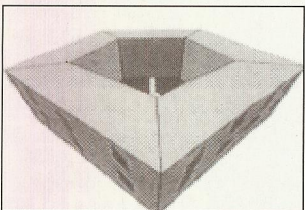
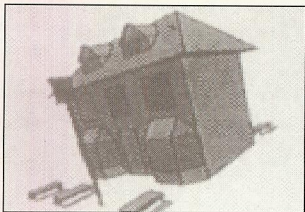


Word Editor

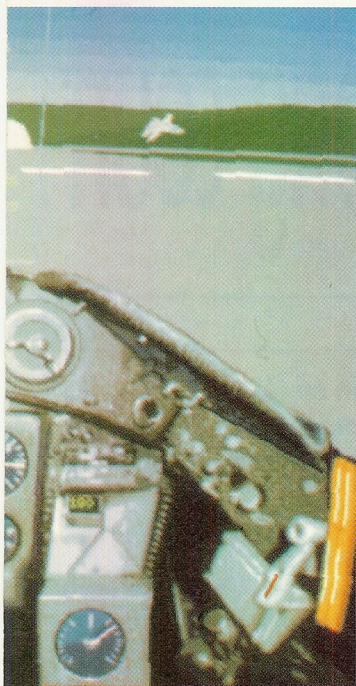
Cet outil permet la création du décor au sens large du terme ; c'est-à-dire non seulement l'aspect physique de la zone d'évolution (terres, étendues d'eau, rivières, reliefs), mais aussi

son équipement statique (routes, bâtiments, objets fixes, aérodromes, aides radio) et sa scène dynamique (véhicules divers en mouvement). C'est également à partir de Word Editor que l'on partage les zones et les forces entre amis et





une même vue
en VGA et Super VGA



ennemis. Profitons-en d'ailleurs pour souligner que les programmes créés avec FST tiennent plus du simulateur de combats aériens que du simulateur de pilotage. Les différents éléments se mettent en place sans difficulté en cliquant à la souris sur des boutons carrés clairement identifiables avec un minimum d'entraînement.

Shape Editor

C'est le module d'où sortent tous les objets en 3D : constructions, véhicules et, bien entendu, les avions. Son maniement général s'apparente à celui de la majorité des logiciels de modélisation – comme AutoCad par exemple –, mais en beaucoup plus simple évidemment.

Color Editor

Le plus simple de tous les outils : il gère la palette de couleurs du projet et en particulier les différents dégradés du sol et du ciel.

Cockpit Editor

Peut-être le plus futé des cinq modules : on y importe d'abord le dessin du tableau de bord sous forme d'un fichier graphique au format PCX qui peut être réalisé avec n'importe quel logiciel de graphisme en 2D tel que Paintbrush ou Deluxe Paint ; Cockpit Editor permet alors, et cela d'une manière relativement simple, de programmer les déplacements des aiguilles des cadrans, le défilement des chiffres, l'allumage des lampes témoins, etc.

Model Editor

Par de simples déformations à la souris des contours d'un avion schématisé, Model Editor permet de définir rapidement

les principales caractéristiques aérodynamiques d'un appareil.

Précisons, pour clore ce chapitre "outils", qu'un projet peut à tout moment être rechargé et modifié, ce qui confère à FLIGHT SIM TOOLKIT une grande liberté et une grande souplesse d'utilisation. Notre simulateur est donc créé. Il ne reste plus qu'à sortir de Windows pour le tester.

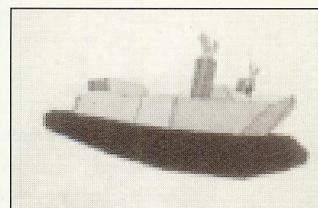
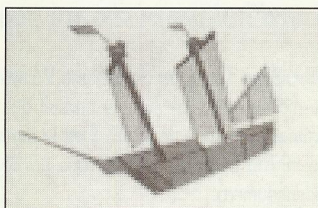
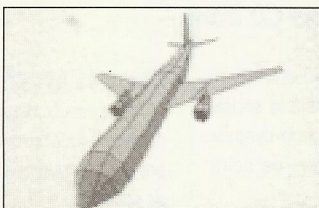
Mr HYDE

Soyons charitables ! Ce chapitre sera court car les photos d'écran parlent d'elles-mêmes et il n'est pas nécessaire d'en rajouter. Nous avons déjà énuméré plus haut les principales aberrations du logiciel. Il faudrait encore citer les avions posés dont les roues ne touchent pas le sol, les appareils à train classique dont la position à l'arrêt demeure horizontale... Et ne nous attardons pas sur le débâtement de la commande de profondeur ou sur les bruits de moteurs...

En conclusion...

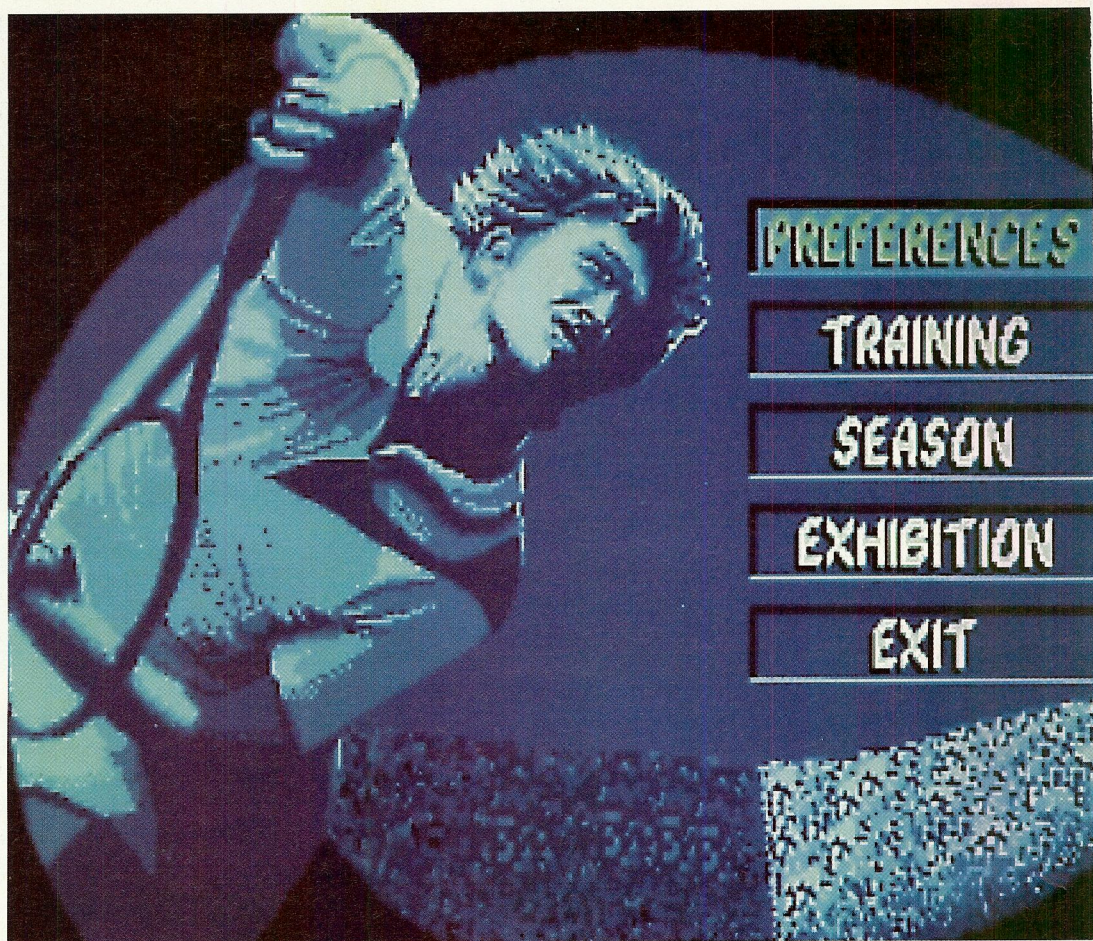
Après toutes les critiques qui précèdent, notre conclusion risque de surprendre quelque peu par sa mansuétude. En effet, FLIGHT SIM TOOLKIT mérite bien tout de même que l'on surveille l'évolution de ses prochaines versions. Il est à ce jour le seul logiciel de ce genre et nous avons besoin qu'il existe ; l'idée est trop bonne pour être abandonnée et nous sommes persuadés que les développeurs de DOMARK planchent déjà – entre deux tasses de thé – sur une version future qui nous étonnera tous.

Ce premier FLIGHT SIM TOOLKIT n'est pas un logiciel raté. Disons qu'il s'agit d'un essai non transformé... mais l'Angleterre n'est pas pour rien la patrie du rugby et vous allez voir qu'ils vont nous botter une version 2 entre les poteaux !



SIMULATION

SPORT



ADVANTAGE TENNIS: une invitation au long court

CHRISTIAN ROUX

La société Infogrames maîtrise parfaitement le court, comme en témoigne la volée médiatique d'International Tennis Open sur CD-I. Mais avant cet exploit l'éditeur Lyonnais avait imposé Advantage Tennis, une simulation en trois dimensions, aujourd'hui proposée sur support CD Rom.

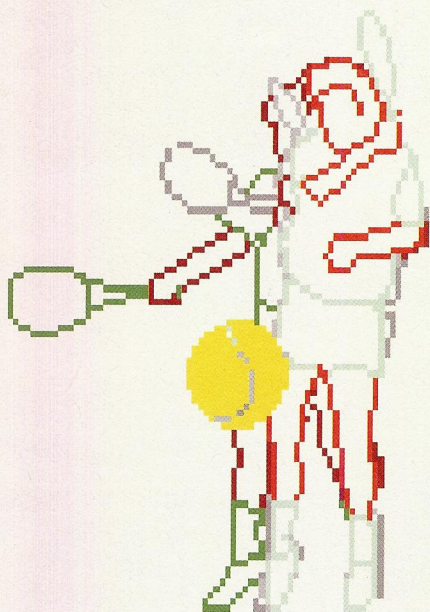
Advantage Tennis est avec Alpha Waves (un jeu influencé par le mouvement New-Age) le produit qui a initié la société Infogrames au monde de la 3D. Il est le parrain de la dynastie Alone In The Dark dont nous vous parlions lors de notre précédent numéro.

Pauvres graphismes...

Au premier regard, l'aspect graphique du logiciel semble pauvre. Il faut l'avouer, les courts et les joueurs n'apparaissent pas sous leurs meilleurs jours avec une faible définition et peu de couleurs.

... mais réalisme du mouvement

Mais cette première impression cède rapidement la place à de l'admiration en regard des animations. Tous les mouvements des joueurs sont réalistes. Leurs membres, représentés par des "fils de fer", suivent de bonnes trajectoires.



En cours de partie, la représentation du terrain, également en 3D, n'est pas fixe. Elle se décale en fonction de la position des joueurs. Lors des premiers échanges, ces mouvements de caméras troublent. Une demi-heure suffit néanmoins à se mettre dans le bain.

Entrée dans le tableau ATP

La difficulté du jeu s'accorde aux performances de chacun. Il est d'ailleurs possible de prendre en main la destinée d'un tennisman débutant et de suivre sa carrière. Au rythme des parties, il obtient de nouvelles compétences et un touché de balle plus fin. Il est également possible de vivre une saison avec ses principaux tournois. Le joueur, si ses performances sont étonnantes, entre alors dans le fameux tableau ATP.

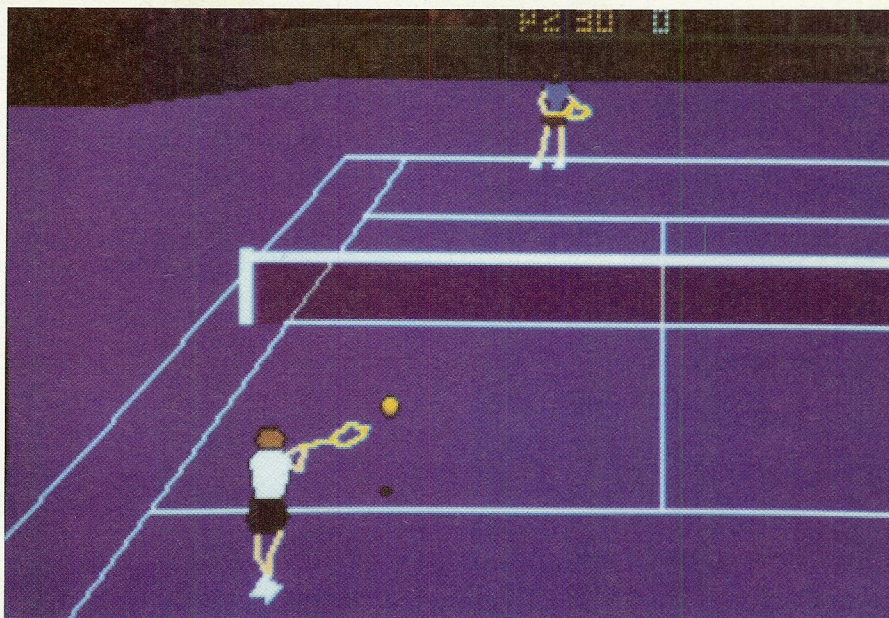
Version CD-Rom

Advantage Tennis est aujourd'hui proposé sur CD Rom. Pour l'occasion, de nombreuses musiques de qualités CD ont été composées et "gravées" sur le support numérique. Le reste du jeu est identique à la version disque-dur.

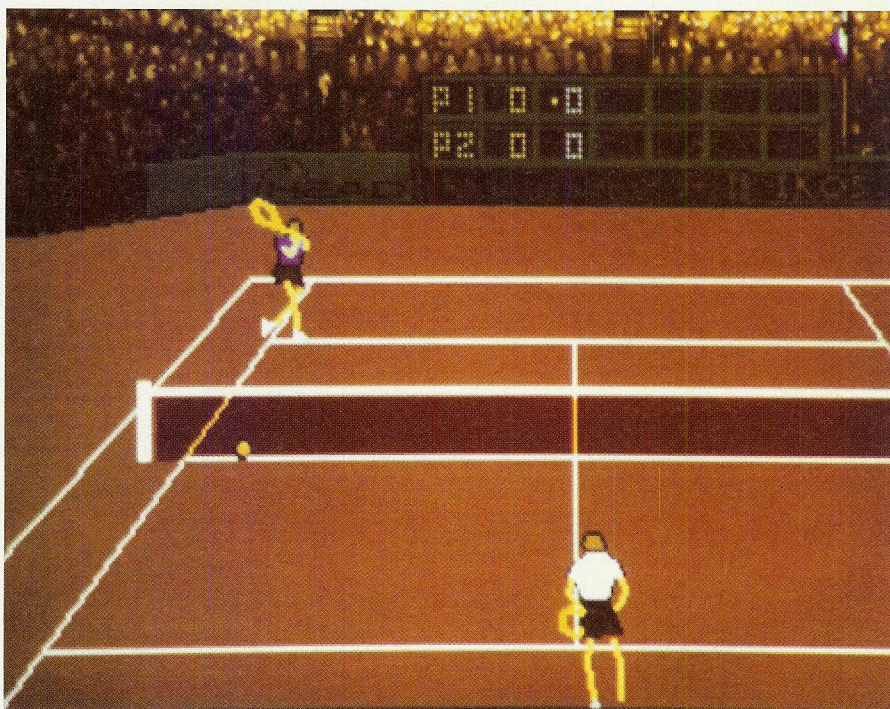
Le logiciel se contente d'un simple processeur 386 avec deux mégas de Ram. Sur notre ordinateur à base de 486 DX 33, nous avons été obligés de désactiver le mode turbo pour suivre les mouvements de la balle.

En revanche nous avons observé certaines réticences du logiciel lors de son chargement sous DOS. Il marche cependant à la perfection sous l'environnement Windows.

Advantage Tennis est proposé par la Société Infogrames sur support PC, PC CD Rom et Amiga.



NAME:	IKOS
RANKING:	100
STYLE	ATTACKER
FOREHAND	60
BACKHAND	60
FOREHAND VOLLEY	60
BACKHAND VOLLEY	60
SMASH	60
SERVICE	60
BONUS	1



SIMULATION

ROLE

Ultima 7: la geste de Garyon 3^e...

C'était une matinée de fin d'hiver. Une chape uniformément grise couvrait l'horizon, voilant la limite entre ciel et mer. Le port et ses jetées se dessinaient sous une lumière diffuse qui donnait aux bateaux à l'ancre, un air fantôme-matique et vaguement lugubre.



JOSÉ MILAGRO

- On dirait bien qu'il va pleuvoir, pensa lolo, alors que les vieux quais Britanniens gémissaient sous ses pas.

Spark, décidément bien discret depuis le lever, se manifesta alors: *Je ne me sens pas très bien. Je crois que c'est cette odeur de poison crevé.*

- Mon pauvre ami, le teint cireux dont vous nous gratifiez ne laisse aucun doute sur la question, déclara gravement lolo.

- J'ai passé une nuit horrible à m'accrocher aux montants du lit, tellement la chambre tanguait, avoua le jeune homme d'une voix plaintive.

- je croyait que les Trolls digéraient même les enclumes, se moqua Shamino.

- Ceci n'a probablement aucun rapport avec la nourriture mais plutôt avec l'excellent vin d'Empath dont ce garnement à vidé plus de 2 cruches hier soir! A ce souvenir, le vieil homme

pris un air consterné.

- Oh vous, le père la morale, hein !

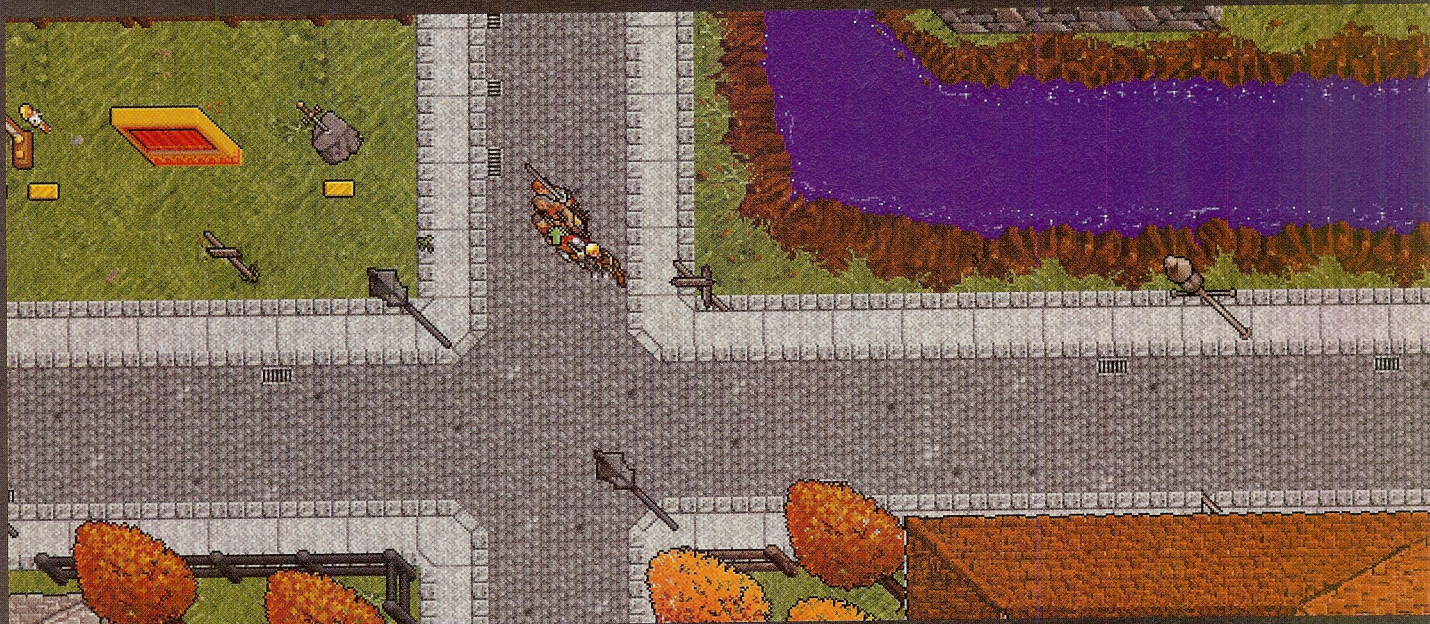
- Tsss, dans ma jeunesse, je savais au moins mesurer mes excès, moi, maugréa lolo.

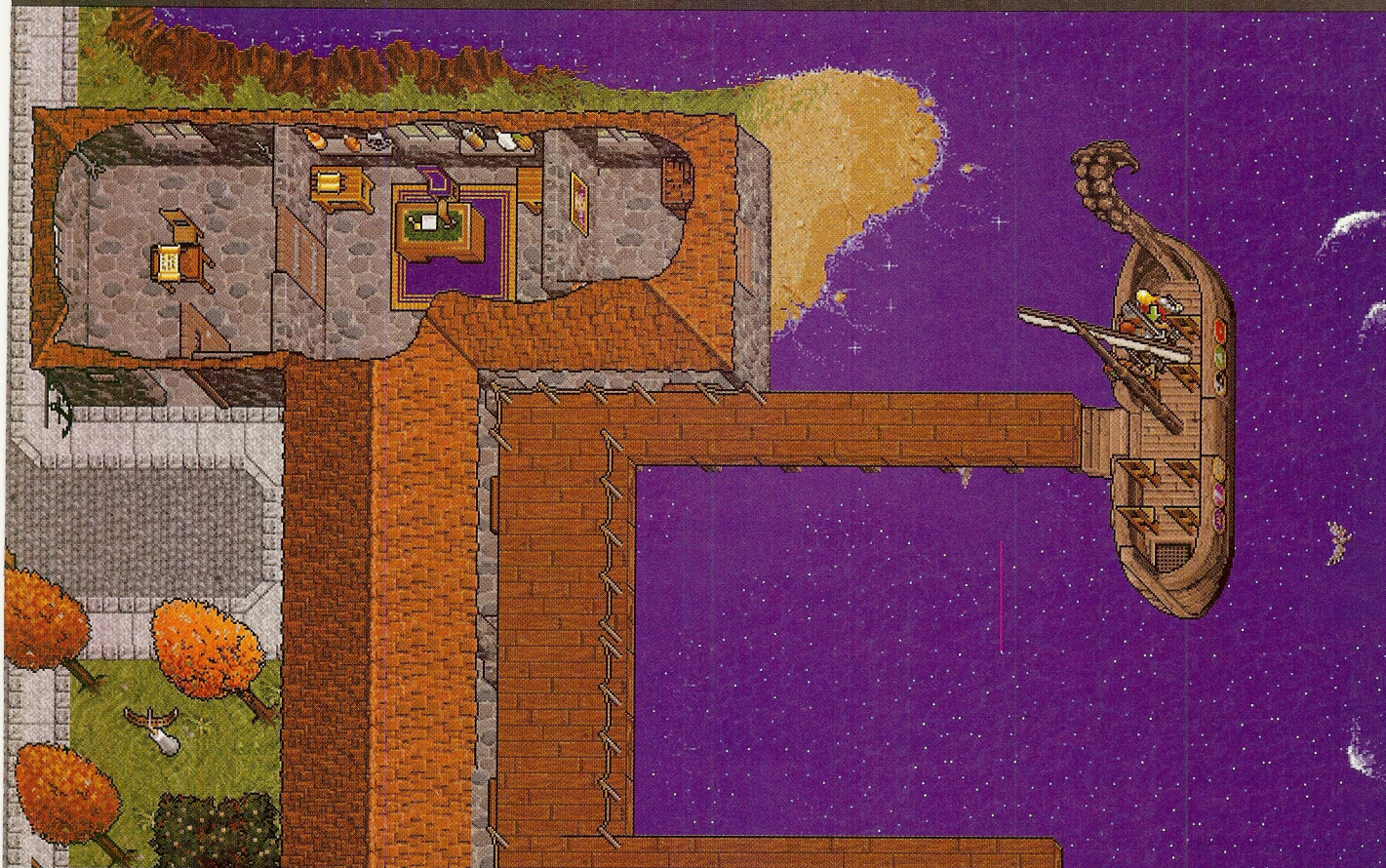
- Quand vous aurez fini vos criailleries, peut-être que l'un d'entre vous aura la bonté de nous guider au château de Lord British, coupa Garyon.

Garyon et ses amis s'engagèrent au nord, dans une rue bordée d'échoppes de commerçants. Ayant longé successivement l'officine d'un bijoutier, une armurerie et un atelier de couture, ils arrivèrent au niveau du plus célèbre magasin d'archerie de Britannia, lolo's bows, dont le propriétaire n'était pas peu fier. Sentri siffla avec admiration à la vue des vitrines exposant arcs et arbalètes.

- Que du mat'riel de premier ordre. Le commerce prospère, hein?

- Je dois dire que les affaires ne marchent pas trop mal, lécha lolo avec un sourire satisfait, tout





en frottant machinalement la grosse bague qui ne le quittait jamais, sur son pourpoint.

Ils réalisèrent alors qu'un fin crachin glacé tombait depuis un bon moment sur la ville. Ayant pressé le pas, il firent un crochet vers l'ouest et, empruntant Noble road, passèrent devant le théâtre royal. Le temps de contourner les douves du château pour arriver en vue de la poterne principale, ils étaient tous trempés à cœur.

- Au moins, nous économisons un bain, marmonna Senti qui s'était réfugié sous sa grande cape sombre.

Le pont-levis et la redoutable herse qui gardaient l'entrée furent rapidement franchis. Ayant croisé le bouffon Chuckles dans le vestibule, ils poussèrent la grande porte

donnant sur le parc du château. La salle du trône s'ouvrait au nord de cet espace calme et verdoyant, agrémenté d'une fontaine et de quelques statues.

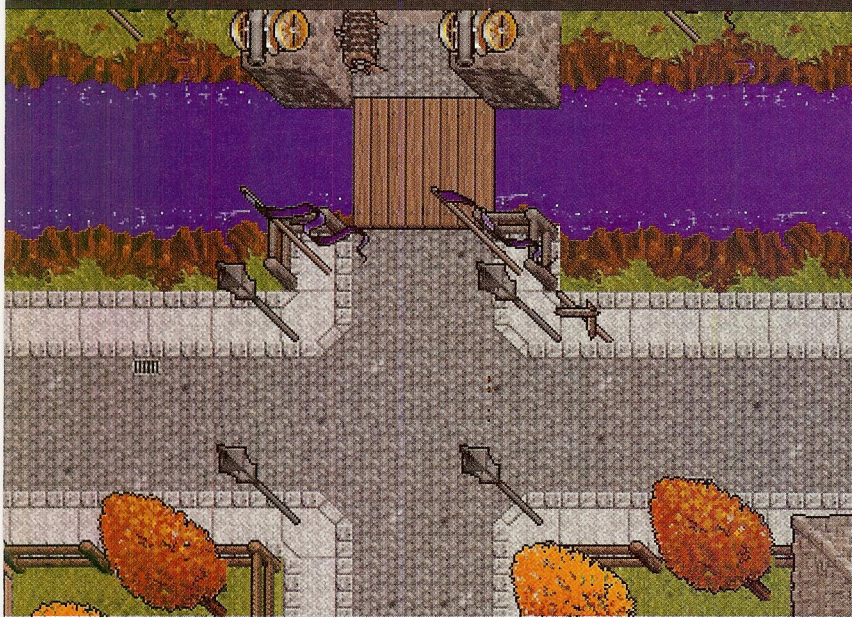
Comme ils débouchaient dans la grande salle où siégeait le roi, une sonnerie de clairons annonça leur arrivée. Garyon et ses camarades s'approchèrent de l'estrade au trône, passant entre deux rangées d'hallebardiers, étincelants dans leur armure d'apparat. Lord British était accoudé nonchalamment à son siège. Il paraissait un peu plus âgé que dans les souvenirs de Garyon. Peut-être à cause de la barbe argentée qui adoucissait les traits énergiques de son visage. A peine les eut-il aperçus, que ses yeux se mirent à briller.

- Bienvenue dit-il, se levant précipitamment pour embrasser chaleureusement Garyon. *Racontez-moi ce qui vous amène, ou plutôt vous a mené en Britannia, cher ami.*

L'avatar se lança alors dans la description de la fameuse porte rouge qui l'avait expédié directement à Trinsic. A mesure qu'il racontait, des plis soucieux se formaient sur le front de lord British.

- Je n'ai jamais envoyé de portail lunaire vous chercher, affirma le roi d'un air contrarié. Quelqu'un ou quelque chose doit avoir activé cette porte. En fait, c'est même extrêmement étrange, car nous connaissons actuellement des ennuis avec la magie. Les portails lunaires ne fonctionnent plus comme par le passé. L'un de mes hommes de confiance a utilisé dernièrement mon orbe des lunes pour un voyage au sanctuaire de l'humilité. A peine avait-il franchi la porte, que son corps se disloquait horriblement. Ah, si seulement le mage de Cove n'était pas devenu fou!

- Fou? un mage devenu fou dites-vous? répéta machinalement Garyon.



SIMULATION

ROLE

*l'un des
entrepôts
royaux.
Le livre de
sorts est là...*

- En effet, Rudyom le grand mage, a subitement perdu la raison, alors qu'il travaillait sur une nouvelle substance: la "roche noire". Vous devriez essayer de le rencontrer, il y a peut-être un rapport avec le dysfonctionnement des portes lunaires. Maintenant que j'y pense, je me demande s'il n'existe pas un rapport entre les problèmes de Rudyom et ce qui est arrivé à Nystul, le magicien du palais.

- Nystul bat lui aussi la campagne? s'enquit l'avatar d'un air incrédule.

Le roi baissa la voix et chuchota.

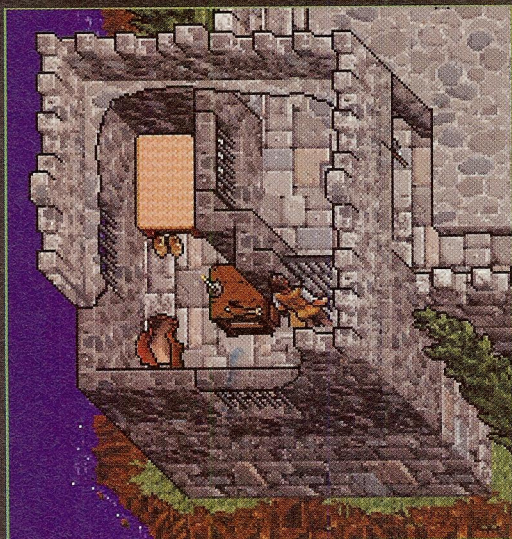
- Il se comporte étrangement n'est-ce pas? Quelque chose est arrivé à son esprit. Il ne semble plus capable de se concentrer sur la magie. Il est vrai que la sorcellerie fonctionne vraiment de travers. J'ai même des problèmes pour créer magiquement de la nourriture!

Tout en parlant, le monarque étudiait Garyon avec attention.

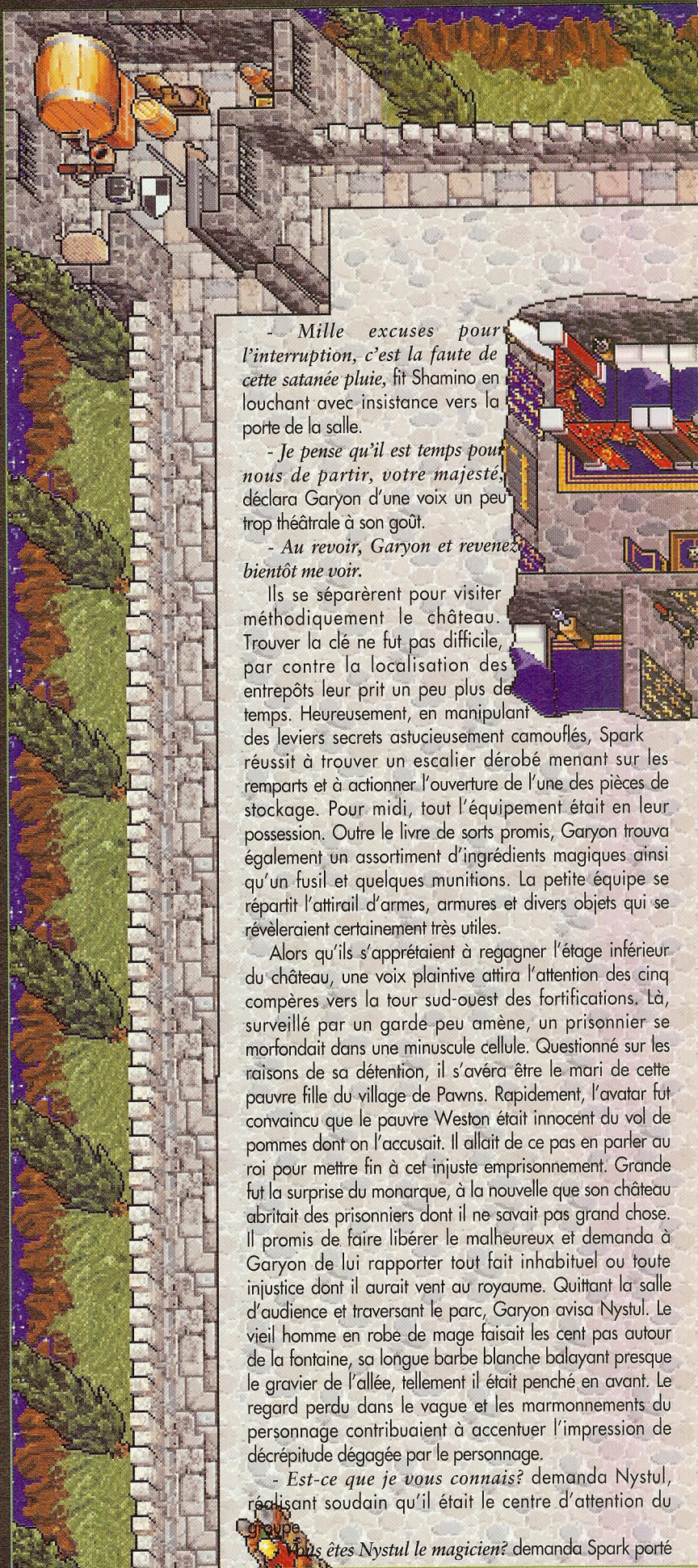
- En fait, il est probable que la magie fonctionne beaucoup mieux avec vous, après tout vous fûtes longtemps absent du royaume. Vous devriez essayer, avec l'aide du livre de sorts que j'ai rangé avec mon équipement. Tant que nous y sommes, je peux également vous prêter mon orbe lunaire. A moins que vous n'ayez emporté la votre? En tous cas, soyez prudent, ces portails de transport sont dangereux.

- Excusez-moi, vous avez bien parlé d'équipement? rappela l'avatar alors qu'il mettait précautionneusement l'orbe dans sa besace.

- En effet, vous êtes autorisé à utiliser cet équipement. Il se trouve dans une salle verrouillée, dont la clé se trouve dans ma salle d'études, à l'ouest du château. Quand à l'entrepôt, disons que ce sera un jeu pour vous de le localiser, expliqua le monarque avec un léger sourire. Tout à coup, des éternuements vigoureux résonnèrent sous la voûte.



Le voleur de pommes, prisonnier de la tour Sud-Ouest



- Mille excuses pour l'interruption, c'est la faute de cette satanée pluie, fit Shamino en louchant avec insistance vers la porte de la salle.

- Je pense qu'il est temps pour nous de partir, votre majesté, déclara Garyon d'une voix un peu trop théâtrale à son goût.

- Au revoir, Garyon et revenez bientôt me voir.

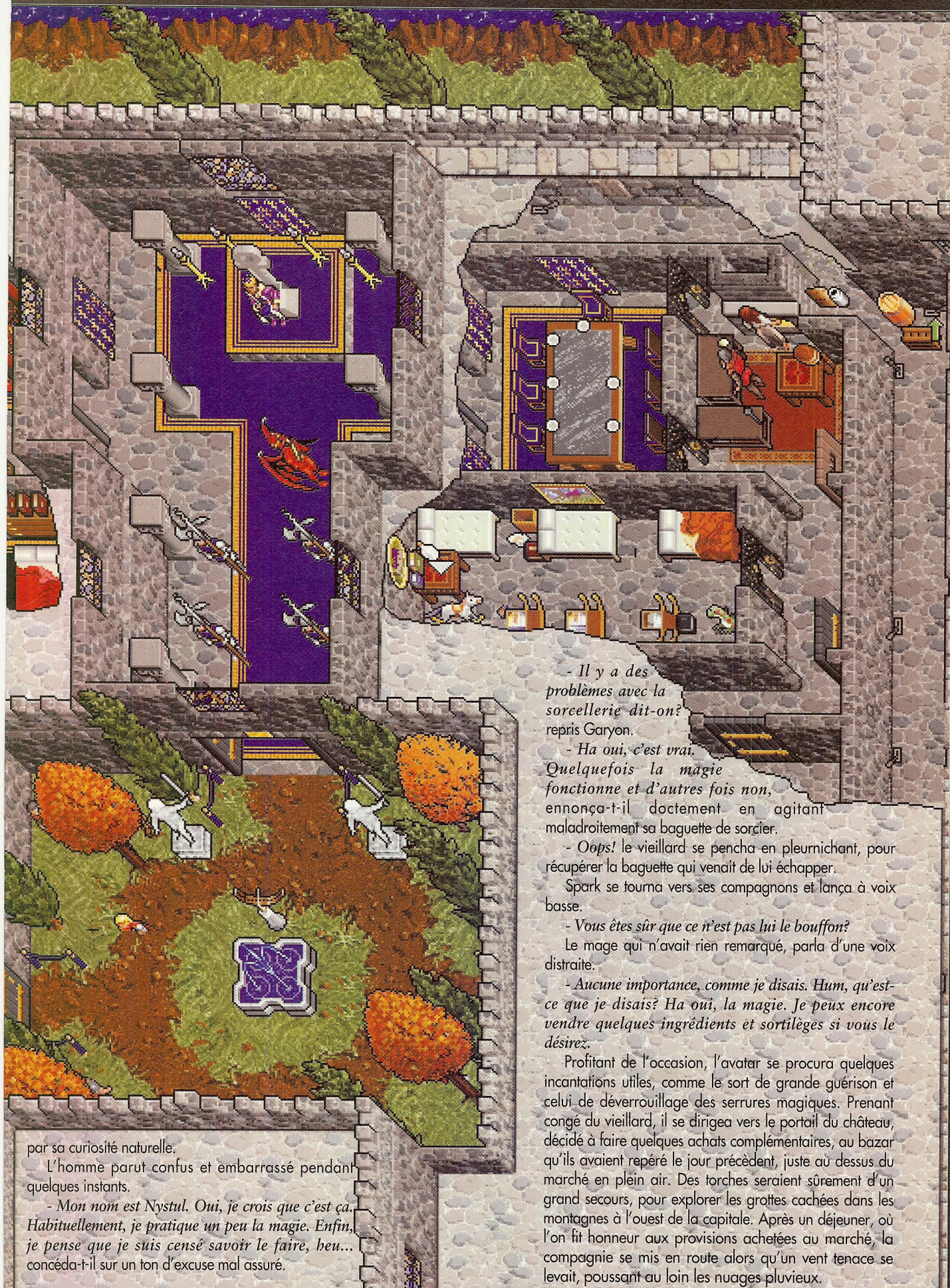
Ils se séparèrent pour visiter méthodiquement le château. Trouver la clé ne fut pas difficile, par contre la localisation des entrepôts leur prit un peu plus de temps. Heureusement, en manipulant des leviers secrets astucieusement camouflés, Spark réussit à trouver un escalier dérobé menant sur les remparts et à actionner l'ouverture de l'une des pièces de stockage. Pour midi, tout l'équipement était en leur possession. Outre le livre de sorts promis, Garyon trouva également un assortiment d'ingrédients magiques ainsi qu'un fusil et quelques munitions. La petite équipe se répartit l'attirail d'armes, armures et divers objets qui se révéleraient certainement très utiles.

Alors qu'ils s'apprêtaient à regagner l'étage inférieur du château, une voix plaintive attira l'attention des cinq compères vers la tour sud-ouest des fortifications. Là, surveillé par un garde peu amène, un prisonnier se morfondait dans une minuscule cellule. Questionné sur les raisons de sa détention, il s'avéra être le mari de cette pauvre fille du village de Pawns. Rapidement, l'avatar fut convaincu que le pauvre Weston était innocent du vol de pommes dont on l'accusait. Il allait de ce pas en parler au roi pour mettre fin à cet injuste emprisonnement. Grande fut la surprise du monarque, à la nouvelle que son château abritait des prisonniers dont il ne savait pas grand chose. Il promit de faire libérer le malheureux et demanda à Garyon de lui rapporter tout fait inhabituel ou toute injustice dont il aurait vent au royaume. Quittant la salle d'audience et traversant le parc, Garyon avisa Nystul. Le vieil homme en robe de mage faisait les cent pas autour de la fontaine, sa longue barbe blanche balayant presque le gravier de l'allée, tellement il était penché en avant. Le regard perdu dans le vague et les marmonnements du personnage contribuaient à accentuer l'impression de décrépitude dégagée par le personnage.

- Est-ce que je vous connais? demanda Nystul, réalisant soudain qu'il était le centre d'attention du

groupe.

- Vous êtes Nystul le magicien? demanda Spark porté



par sa curiosité naturelle.

L'homme parut confus et embarrassé pendant quelques instants.

- Mon nom est Nystul. Oui, je crois que c'est ça. Habituellement, je pratique un peu la magie. Enfin, je pense que je suis censé savoir le faire, heu... concéda-t-il sur un ton d'excuse mal assuré.

- Il y a des problèmes avec la sorcellerie dit-on? repris Garyon.

- Ha oui, c'est vrai.

Quelquefois la magie fonctionne et d'autres fois non, annonça-t-il doctement en agitant maladroitement sa baguette de sorcier.

- Oops! le vieillard se pencha en pleurnichant, pour récupérer la baguette qui venait de lui échapper.

Spark se tourna vers ses compagnons et lança à voix basse.

- Vous êtes sûr que ce n'est pas lui le bouffon?

Le mage qui n'avait rien remarqué, parla d'une voix distraite.

- Aucune importance, comme je disais. Hum, qu'est-ce que je disais? Ha oui, la magie. Je peux encore vendre quelques ingrédients et sortilèges si vous le désirez.

Profitant de l'occasion, l'avatar se procura quelques incantations utiles, comme le sort de grande guérison et celui de déverrouillage des serrures magiques. Prenant congé du vieillard, il se dirigea vers le portail du château, décidé à faire quelques achats complémentaires, au bazar qu'ils avaient repéré le jour précédent, juste au dessus du marché en plein air. Des torches seraient sûrement d'un grand secours, pour explorer les grottes cachées dans les montagnes à l'ouest de la capitale. Après un déjeuner, où l'on fit honneur aux provisions achetées au marché, la compagnie se mis en route alors qu'un vent tenace se levait, poussant au loin les nuages pluvieux.

AMTEX PINBALL CLASSICS

Bally.

Eight Ball Deluxe™

THE EXPERIENCE OF REAL PINBALL



AMTEX
PinBall

Chicago : visite guidée ...

RÉMY LAVEN



- | | | | |
|--|--|-----------------------------------|---|
| 1 - Lac Michigan | 2 - Adler Planetarium | 3 - Parc auto | 4 - Remblai entre le rivage et Northerly Island |
| 5 - Burnham Park Harbor (port de plaisance) | 6 - Shedd Aquarium & Oceanorium | 7 - Muséum d'histoire naturelle | 8 - Parc Grant |
| 9 - Fontaine Buckingham | 10 - Monroe Street Harbor (yacht club) | 11 - Chicago River | 12 - Michigan Avenue |
| 13 - Kennedy Avenue (vers l'aéroport O'Hare) | 14 - Sears Tower | 15 - First National Bank Building | 16 - CNA Plaza |
| 17 - 150 N. Michigan | 18 - Prudential Plaza | 19 - Amoco Building | 20 - John Hancock Center |

*la visite continue...*

SIMULATION
FS5

Washington ou "la débauche" Au sol, dans les airs et SUR

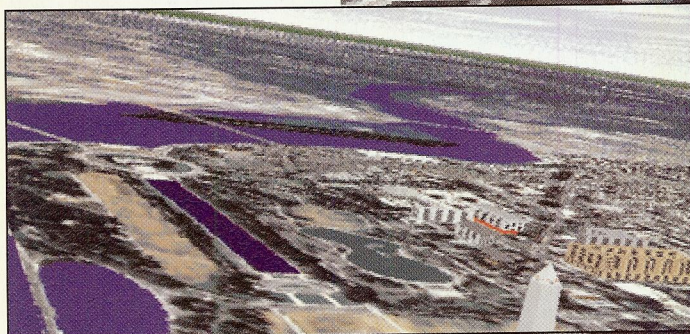
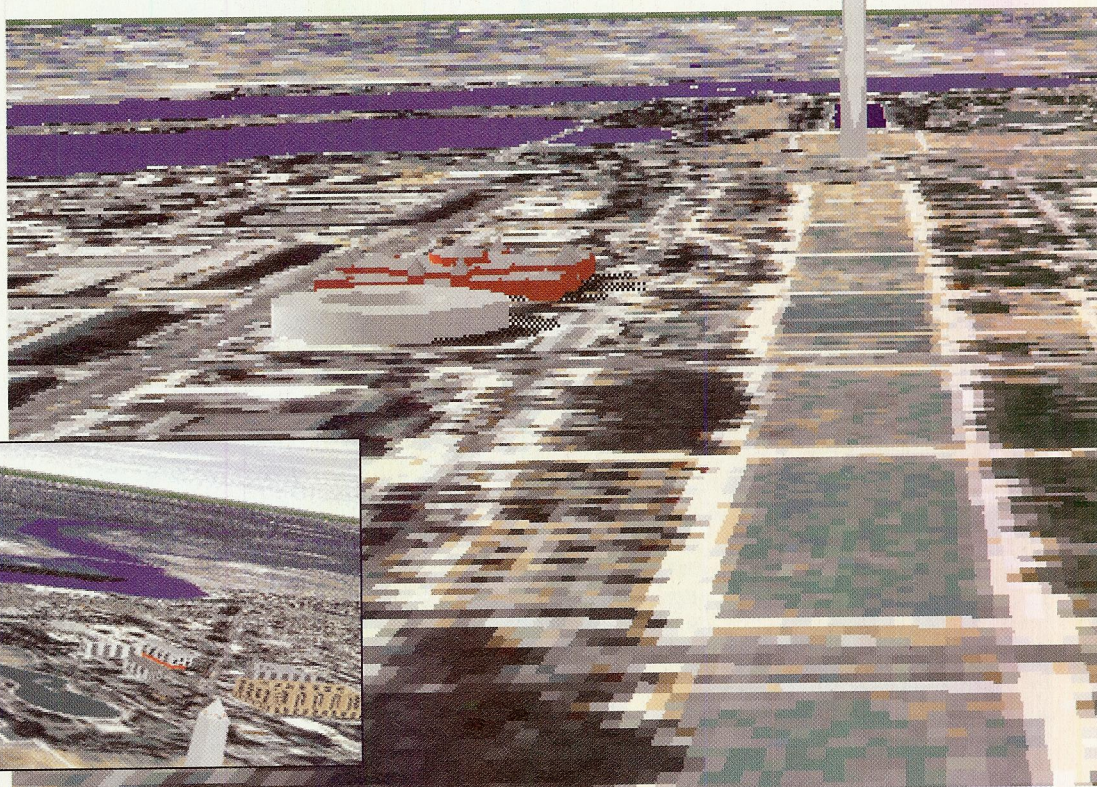
Hyperréalisme à outrance, peut-être
malheureusement un peu trop voir
beaucoup, car au détriment de la



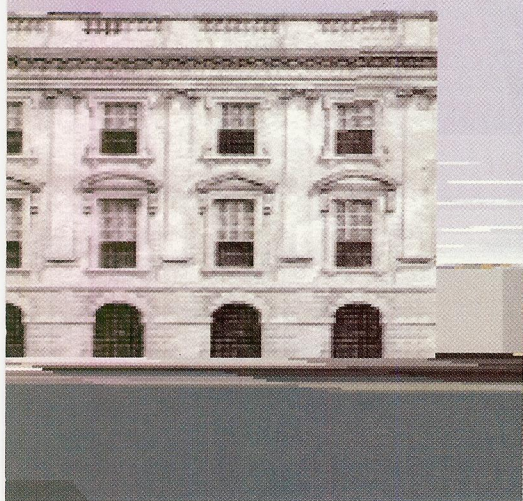
La scène Washington, encore plus détaillée que
ne l'était San Francisco propose de nouvelles
techniques d'habillage de bâtiments et de
monuments.

vitesse d'exécution du logiciel.
Et pourquoi pas Clinton
saluant à la fenêtre...

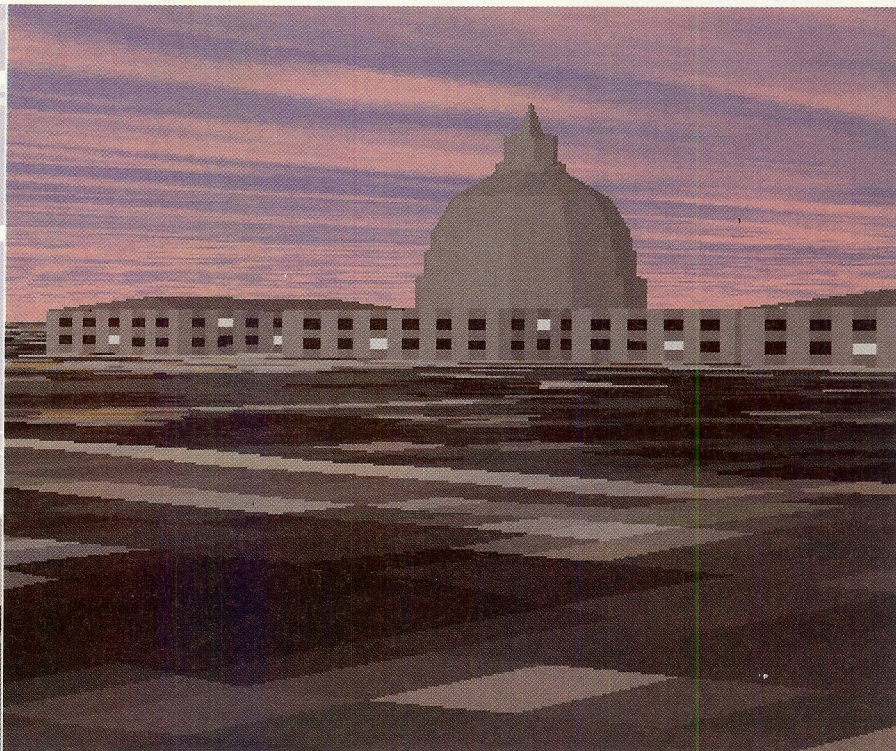
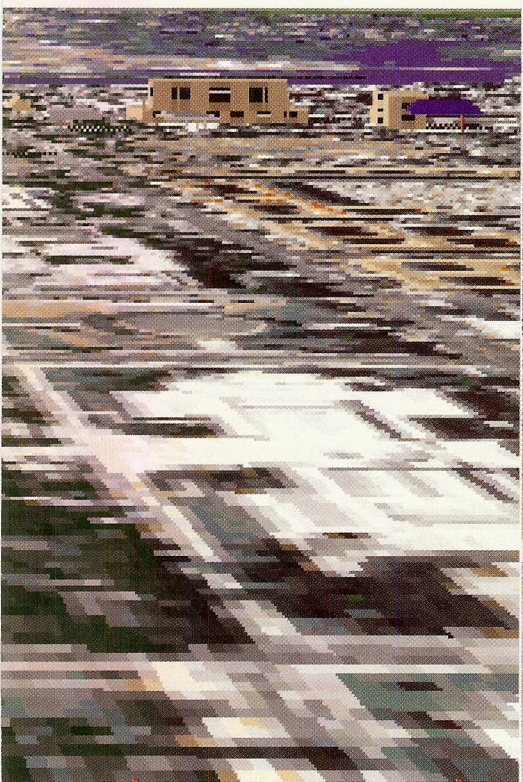
les détails au sol
ne sont plus
de trente mètres
(voir San Francisco)
mais de cinq mètres.
"C'est beau mais
qu'elle galère sur mon 386 !!!



de texture". ES MURS!!!



Les façades de quelques uns
des constructions du logiciels
sont plaquées d'une
représentation photogra-
phique du dit bâtiment
(maison blanche ci-dessus).



3D les cahiers de Flight Simulator 5.0

Cesna dans le ciel de Flight Simulator 5.0 à immatriculation française !
Outre les nouvelles couleurs de l'appareil, notez la présence d'une poignée centrale sur la porte !
Que diriez-vous de personnaliser votre propre avion à vos couleurs ?
Un commencement de réponse dans les cahiers...



Enfin disponibles...

RÉMY LAVEN

9a y est, les Cahiers de Flight Simulator sont enfin arrivés. Vous êtes actuellement plus de 700 à nous avoir suivi dans cette entreprise et comptons bien voir ce chiffre augmenter régulièrement tout au long de l'année. Que sont les Cahiers de FS5?

Voici en gros - et dans n'importe quel ordre - les sujets que nous proposons au lecteur de traiter :

L'AIDE A L'UTILISATION DU LOGICIEL

Cette rubrique tentera d'aider les lecteurs à surmonter certaines difficultés de l'utilisation du logiciel Flight Simulator 5.0 que le manuel n'évoque que trop brièvement ou d'une manière insuffisamment explicite. Il pourra s'agir d'aide à l'installation, à la configuration du logiciel et de son environnement, et bien entendu à son utilisation proprement dite.

Avis aux pirates : Pour des raisons faciles à comprendre, à chaque fois que la réponse à un problème donné figurera clairement dans le manuel de FS5, la rédaction se réservera le droit de ne répondre que par l'indication de la page du manuel où figure la solution du problème. Les utilisateurs honnêtes (et paresseux) qui n'ont ni le temps ni l'envie de feuilleter le manuel auront ainsi leur réponse et les pirates en seront pour leurs frais. Les relations que les responsables des

cahiers entretiennent avec B.A.O et Microsoft sont excellentes et notre intérêt à tous est qu'elles le restent.

CONTENU

Ce sujet répondra aux questions que se posent les pilotes de FS5 dans le domaine de la simulation elle-même : Quel doit être le régime du Learjet en finale ? Comment utiliser l'hélice à pas variable ? A quelle vitesse peuvent être sortis les volets, le train ou les aérofreins ? Comment effectuer un tour de circuit réaliste ? Comment sculpter dans l'espace un beau tonneau ou une boucle harmonieuse ? Comment suivre un cap par vent de travers ? Comment entamer une approche manuelle en ILS sans trop cafouiller ? etc C'est une rubrique pour laquelle nous attendons beaucoup des lecteurs eux-mêmes. Ils pourront y participer sous la forme de réponses simples nées de leur propre expérience ou bien d'articles complets que nous publierons intégralement. Les avis éclairés des véritables pilotes, amateurs comme professionnels, sont particulièrement souhaités.

L'UNIVERS DE FLIGHT SIMULATOR 5.0

C'est évident ! Les cahiers décortiqueront au bistouri tous les logiciels et matériels périphériques de FS5 : Scènes, avions, aventures, consoles, manches, palonniers et tutti quanti.

LE PILOTAGE REEL

Flight Simulator 5.0 permettant une simulation très proche de la réalité, il semble souhaitable de "jouer le jeu" si l'on désire vraiment tirer parti du logiciel. Bon... D'accord !... Il n'est pas nécessaire de porter un serre-tête en cuir ou une combine vert armée pour faire du pilotage simulé (quoique... à la rédaction, nous connaissons au moins un "intégriste" de FS4 qui ne se met jamais aux commandes du 747 sans sa chemisette blanche et sa casquette de commandant). Jouer le jeu, c'est par exemple effectuer les vérifications nécessaires avant la mise en route (visite pré-vol) ou le décollage (a.c.h.e.v.e.r), c'est piloter en mode ultra-réaliste en s'efforçant au maximum de serrer au plus près la manière de piloter l'avion réel, c'est respecter la réglementation aérienne (1), les règles de sécurité, assurer une navigation sans faille, épargner l'appareil et le carburant, etc.

Encore une rubrique où les articles signés de pilotes confirmés nous seront précieux. Nous savons à la rédaction que beaucoup de commandants de bord, copilotes, pilotes ou instructeurs d'aéro-clubs sont des mordus de Flight Simulator. S'il vous plaît, écrivez-nous des articles, messieurs ! Nous avons besoin de votre expérience.

L'AVIATION EN GENERAL

On ne peut pas être un fondu de simulateur de pilotage sans être plus ou moins fana d'aviation. Les cahiers se feront donc l'écho - lorsque l'occasion s'en présentera - de tout ce qui

peut intéresser les amoureux de l'aéronautique : Meetings, salons, expositions, potins, etc. Le millésime 1994 sera d'ailleurs particulièrement faste sur ce plan grâce au cinquantième anniversaire des débarquements en Normandie et en Provence ; Les warbirds de 39-45 vont déchirer le ciel de France une bonne partie de l'année. Nous vous tiendrons également au courant d'un événement capital qui doit avoir lieu au Bourget au printemps : Le premier salon international des avions de collection. Nous y reviendrons plus tard mais vous pouvez commencer à vous lécher les babines tout de suite.

LE TOURISME

Un pilotage précis et rigoureux... d'accord ! Mais ce n'est pas tout : Voler, c'est aussi le plaisir de la promenade, de la visite d'un site depuis le ciel. Nous consacrerons donc une rubrique au tourisme. Le but du jeu sera de décrire au mieux un paysage réel avec sa nature, sa végétation, son atmosphère, ses odeurs, bruits et couleurs, afin de s'en imprégner pour mieux le survoler avec FS5.

Voilà un sujet agréable que nous allons entamer dès ce premier numéro avec la visite guidée du paysage fétiche de Flight Simulator : Chicago et sa région. Les lecteurs connaissant réellement New York, Paris (!), San Francisco ou tout autre site accessible actuellement avec FS5 sont priés de se mettre à l'établi et de nous envoyer leur "carte postale de..." avec, si possible, des illustrations sous forme de croquis, plans ou photographies (Tiens ! Ce serait joli comme titre de rubrique "Carte postale de..." non ?... Si ?... Adopté !).

LES TRUCS

Flight Simulator 5.0 est un logiciel à la technologie si avancée et aux fonctions et paramètres si nombreux que nul ne peut se vanter de le connaître parfaitement, pas même certains



Nouvel aéroport de Chicago, il est vrai plus proche de la réalité. Notez les trainées de gomme en bouts de piste, traces laissées par les avions à l'atterrissage

de ses concepteurs ! Cette affirmation peut paraître osée mais elle ne met nullement en doute la haute compétence ni le talent des développeurs de Champaign ; Simplement, chaque collaborateur de Bruce Artwick n'est responsable que d'un aspect particulier du logiciel - à propos duquel il est bien entendu incollable - et peut ignorer certains infimes détails d'un domaine voisin dont il n'a pas la charge ; A la réflexion, les personnes au monde qui connaissent le mieux FS5 sont probablement les cinq testeurs de chez B.A.O (dont Hugo Feugen himself).

Ou en étions nous ?... Ah oui ! Nous disions donc qu'il est possible et même très probable que certains utilisateurs découvrent des "trucs" sur Flight Simulator 5.0 dont personne ne s'est jamais avisé. Il peut s'agir de découvertes dans les scènes (comme la photo de l'équipe des développeurs qui est cachée à l'intérieur même du siège de B.A.O) ou de raccourcis claviers mal connus ou encore d'améliorations concernant la configuration. Dans tous les cas nous espérons voir jouer la solidarité des lecteurs : N'hésitez pas à faire profiter tout le monde de votre expérience en nous envoyant une explication détaillée de ce que vous avez découvert.

INITIATION A L'INFORMATIQUE

Aïe ! Il y en a qui font la grimace... Pas de panique ! Nous n'allons pas encombrer le précieux espace des cahiers avec une rubrique aussi rébarbative : Tout au plus deux pages par numéro, c'est promis.

Nous recevons souvent à la rédaction des coups de fil d'utilisateurs confirmés de Flight Simulator ou d'autres logiciels. Leur question est souvent pertinente, bien détaillée, leur problème est parfois déjà connu et la solution - presque toujours très simple - ne demanderait que quelques secondes pour être mise en oeuvre. Alors, fiers et heureux de pouvoir dépanner notre interlocuteur, nous arrondissons la bouche juste ce qu'il faut, fermons les yeux à demi pour nous pénétrer de notre importance, prenons la voix 24 bis spécialement dédiée à cet usage et nous énonçons la phrase qui tue :

- Il vous suffit de configurer deux mégas de mémoire vive en mémoire paginée.

- ???

- Allô ! Vous êtes toujours là ?

- Euvuuuh... oui... euh... comment on fait ?

- Facile ! Vous ajoutez une ligne sur le driver emm386 dans votre config.sys.

- ???

- Allô !

- Euh... qu'est ce que c'est ?... dans mon quoi ?

Etc. Bref, l'expérience montre qu'une grande majorité de nos correspondants ignore à peu près tout du b.a.ba de l'utilisation et de la configuration d'un micro-ordinateur. Au fond ce n'est pas très grave : On peut être un as du traitement de textes sous Windows sans connaître une seule commande de Ms-Dos comme on peut être excellent conducteur sans avoir jamais ouvert un capot ; Ce n'est pas grave mais ça coûte cher le jour où le garagiste vous facture une demi journée alors qu'il vous suffisait de remplacer deux bougies. Alors pas de discussion ! Vous aurez une ou deux pages d'initiation de base par numéro ; Les cadors n'auront qu'à sauter la rubrique. Les autres... Gaffe à l'interro !

LES CLUBS

Des clubs de simulation se créent ça et là. Qu'ils nous tiennent au courant de leurs activités ! Nous nous ferons un devoir de répercuter l'information.

LE 3615 FS5

La rédaction des cahiers de FS5 et les responsables du serveur spécialement dédié à Flight Simulator 5.0 sont et resteront en contact étroit. Les cahiers se feront l'écho permanent du contenu du serveur et réciproquement.

INTERVIEWS

Utilisateurs (célèbres ou non), pilotes, élèves-pilotes, contrôleurs du ciel, développeurs, etc.

Voilà. Ce chapitre ne prétend pas donner une liste exhaustive des sujets qui seront traités dans les cahiers. Il ne s'agit que d'un premier tour d'horizon en forme de propositions. Aux lecteurs de nous faire savoir ce qu'ils en pensent et de nous faire part de leurs propres idées sur la question. Toutes les suggestions seront les bienvenues.

Le format des cahiers de FS5 étant réduit et le nombre de pages limité, toutes les rubriques ne seront pas présentes pas à chaque fois. Tout cela doit rester très souple et le contenu de chaque numéro dépendra étroitement de l'actualité et de l'importance de telle ou telle rubrique par rapport aux autres.

1 - Ho ! Hé ! Pas toujours, quand même ! Si l'on ne peut plus passer sous l'arc de triomphe, survoler Broadway sur le dos à trente pieds ou atterrir de nuit dans la cour de Buckingham Palace pour faire un tarot avec la famille royale, ou est le plaisir ?

Un peu d'histoire.

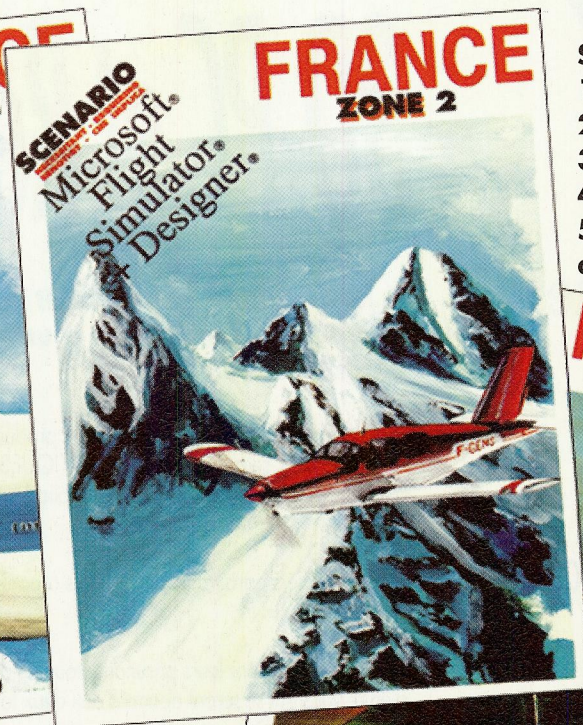
La fidélité des adeptes de Flight Simulator à leur logiciel fétiche est presque unique dans l'univers de la micro-informatique ; La rédaction des cahiers ne connaît pour sa part aucun exemple d'utilisateur d'une version quelconque qui ne se soit précipité avec gourmandise sur les nouvelles moutures dès leur parution ; Soulignons à ce propos l'honnêteté de Bruce Artwick et de Microsoft (éditeur et distributeur de Flight Simulator) qui n'ont pas cherché à tirer un parti mercantile de cette fidélité : Cinq versions en onze ans, c'est très peu comparé à l'attitude de certains éditeurs qui affligent leur clientèle d'un nouvel (?) avatar de leur produit tous les six mois (nous ne nommons personne par pure charité).

Cette fidélité des mordus en arrive à nous faire oublier que chaque version amène avec elle son contingent de nouveaux adeptes. Flight Simulator 5.0 a atteint en quelques semaines, tant aux Etats Unis qu'en Europe, des chiffres de vente qui ne peuvent s'expliquer seulement par la mise à jour ; Il est certain qu'un pourcentage important des acheteurs sont des nouveaux venus qui n'ont découvert FS qu'avec la version 5. Cette génération toute neuve ignore peut-être tout de la saga de Flight Simulator et s'accommode probablement sans état d'âme de cette ignorance ; La rédaction des cahiers a néanmoins décidé, dans sa grande mansuétude, de résumer rapidement l'histoire de Flight Simulator tout spécialement à l'intention de ces nouveaux venus afin que de simples adeptes ils passent au rang d'initiés (1).

Grâce à l'enthousiasme et au talent d'un certain Bruce Artwick (dont la carrière est brièvement résumée au début du manuel de FS5), Flight Simulator vit le jour très peu de temps après la commercialisation des premiers PC en 1982...

... la suite dans les Cahiers.

scénarios pour Flight Simulator 4 + Designer compatibles Flight Simulator 5.0

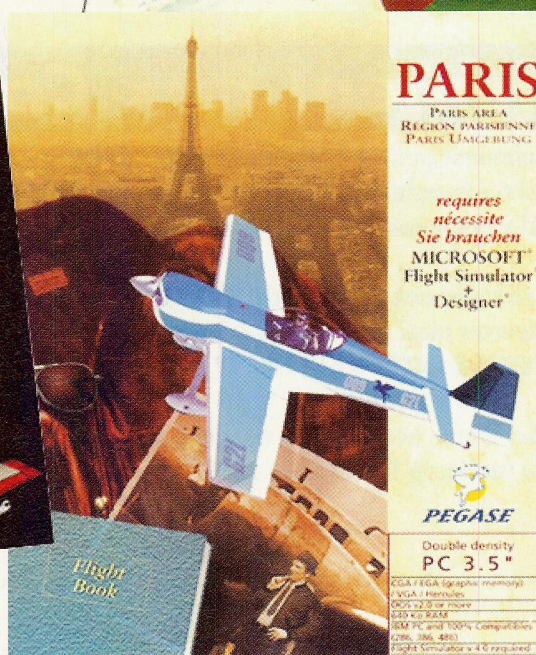


Scénarios France :

- 1 - Nord-Est.
- 2 - Centre Sud-Est.
- 3 - Nord-Ouest.
- 4 - Sud-Ouest Centre.
- 5 - Sud-Ouest, Côte d'Azur, Corse.



Stars 13 : France sud-ouest.



Le Vol de
Pégase :
Paris et
ses environs.

Informations: (1) 40 100 105

éditeur **COLORADO** technologies



3D-Studio,
StrataVision,
Sculpt Animate,
Imagine,
Real 3D,
Luxart, Vivid,
Performance of
Vision,
Photoshop,
Corel Draw,
Illustrator...

les Cahiers de l'image : 3D-PC et Retouche Photo

A la demande générale et faisant suite aux nombreux appels (téléphone, sondage et courrier), nous avons décidé de créer les CAHIERS DE L'IMAGE.

Ces Cahiers se composent de deux produits bien distincts : la 3D sur PC et la retouche d'image (Mac/PC). Ils seront avant tout PRATIQUES (conseils, fonctions, exercices) et concerneront les logiciels les plus répandus dans le public (à ce propos, continuez à remplir et à nous renvoyer le sondage).

Ces Cahiers paraîtront tous les mois à partir du 5 avril 1994 et seront uniquement disponibles par abonnement.

Nous alternerons leurs parutions (tous les deux mois) afin de pouvoir satisfaire mensuellement ceux d'entre vous qui se seront abonnés aux deux formules.

Chaque Cahier sera accompagné d'une disquette contenant les fichiers source des exercices traités, des utilitaires, des logiciels du domaine public...

Le premier des Cahiers de l'i

Abonnement aux Cahiers de l'image

☐ Je désire m'abonner aux CAHIERS de l'IMAGE "3D-PC" pour la somme de 190 F (frais de port France inclus) et recevoir ainsi 6 exemplaires (1 tous les 2 mois) des CAHIERS PRATIQUES DE L'IMAGE 3D-PC plus 6 DISQUETTES D'ACCOMPAGNEMENT comprenant les fichiers source des exercices traités.

☐ Je désire m'abonner aux CAHIERS de l'IMAGE "RETOUCHE PHOTO" pour la somme de 190 F (frais de port France inclus) et recevrais ainsi 6 exemplaires (1 tous les 2 mois) des CAHIERS PRATIQUES DE L'IMAGE RETOUCHE PHOTO plus 6 DISQUETTES D'ACCOMPAGNEMENT comprenant les fichiers source des exercices traités.

Envoyez ce bon de commande accompagné de votre règlement par chèque libellé à l'ordre de SPY-TRÉVISE à l'adresse suivante : 208, rue du faubourg Saint-Denis, 75010 Paris

Nom.....Prénom

Adresse

Code postal Ville

MICR **famille**

le magazine des loisirs informatiques de la maison

**encyclopédies,
histoire,
géographie,
sciences,
musique,
peinture,
éducatifs,
loisirs...**

remise à jour **3D Simulation** INTERNATIONAL

3D-Simulation reprend votre Flight Simulator 5.0 (valeur 500 F environ)

**OU PROFITEZ ÉGALEMENT
DE L'OFFRE SPÉCIALE**

Microsoft®

3D Simulation

COLORADO
technologies

Flight Simulator 5.0

(valeur 490 F environ)

+

Ace Makers

(valeur 345 F environ - disponibilité février 94)

au prix de 490 F au lieu de 835 F.

(cette offre n'est valable que jusqu'au 28 février 1994)

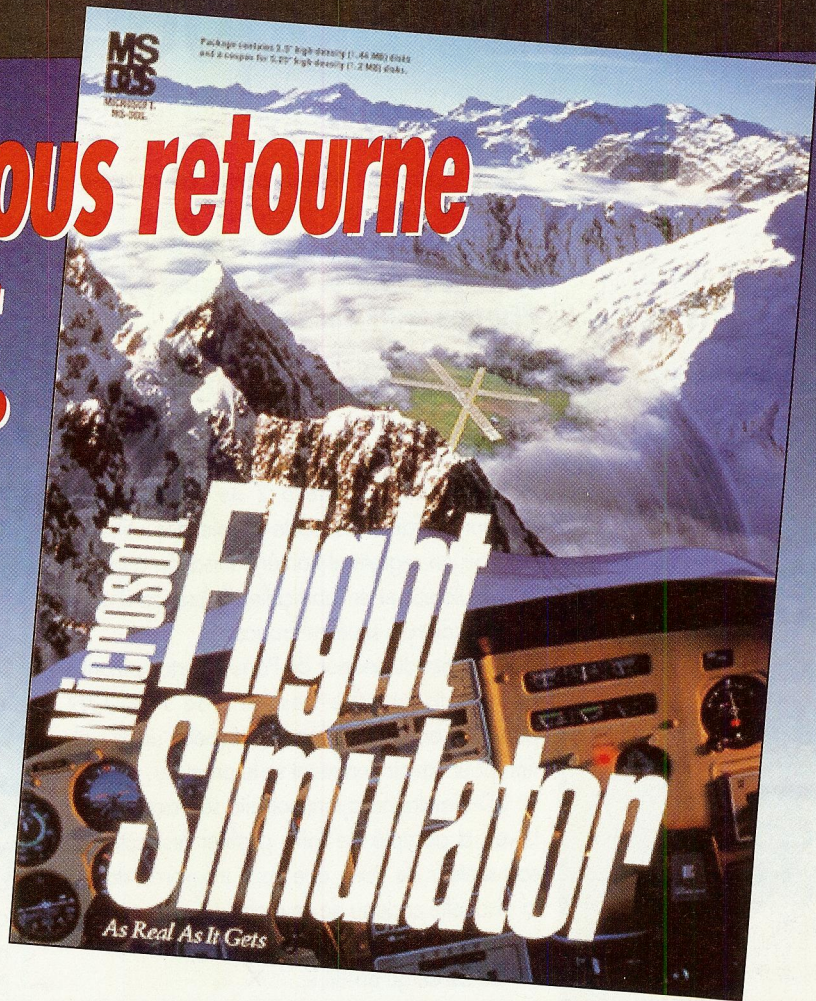
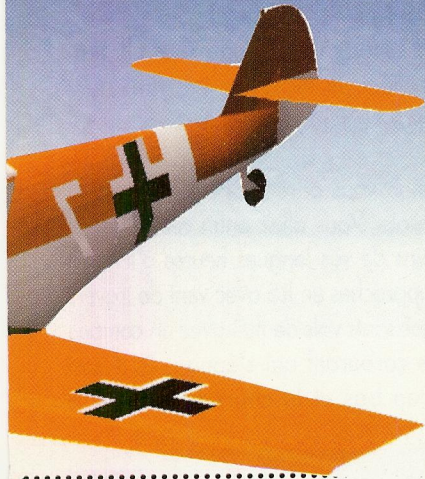


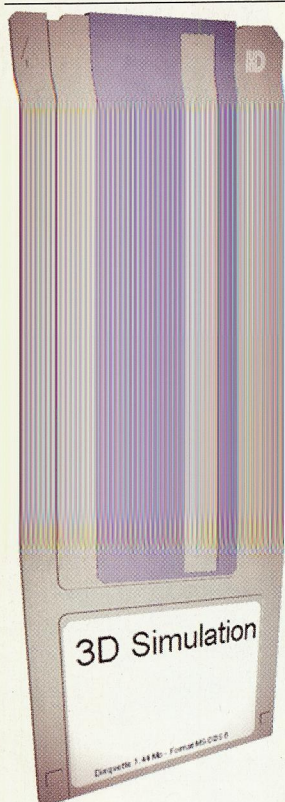
deux des cinq
appareils en
cours de
réalisation
faisant partie
de l'add-on
Ace Makers



magazine / Flight Simulator

**ulator 4.0 et vous retourne
u prix de 330 F.**





La disquette du mois

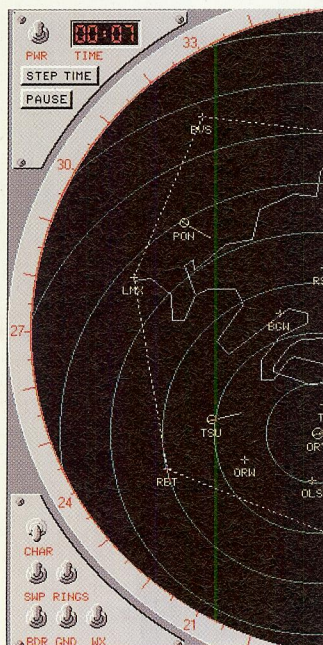
3D-Simulation vous offre ce mois-ci le premier add-on "français" pour Tracon. Cet add-on pourrait être suivi de nombreux autres et pourquoi pas pour l'Europe toute entière...

CONVLOG : convertisseur de carnets de vols de FS4 vers FS 5.0

Les utilisateurs de Flight Simulator 4.0 qui avaient soigneusement enregistré leurs vols heure après heure durant des mois et des années ont été cruellement surpris en découvrant que les carnets de vol de FS4 n'étaient pas compatibles avec ceux de Flight Simulator version 5.0.

Pas de panique ! Comme il ne s'agit que de fichiers textes faciles à analyser, Rémy Laven encore lui - "bidouilleur" attitré de 3D-Simulation - nous a ciselé CONVLOG.EXE, un minuscule programme permettant de récupérer très facilement les carnets de vols de FS4 pour qu'ils soient acceptés par FS5.

3D Simulation vous offre CONVLOG avec la disquette du mois. Vous allez enfin retrouver les précieux témoins de vos longues heures d'IFR, de vos délicates approches en ILS avec vent de travers ou de vos angoissants vols de nuit avec un compas cafouilleux, le carburant qui s'épuise, le désert mauritanien en bas et le courrier à livrer à Dakar...



Région parisienne pour TRACON II

Dans le compte rendu du test de TRACON II publié dans le numéro 2 de 3D-Simulation, l'auteur se faisait le porte-parole des utilisateurs français en regrettant l'américanisation à outrance du simulateur et en particulier l'absence d'un secteur de contrôle situé en France.

La photo du secteur de Paris a certainement mis l'eau à la bouche des fans de TRACON II puisqu'ils ont été nombreux à appeler notre rédaction pour savoir comment se le procurer.

3D-Simulation ayant sollicité son accord, Rémy Laven a accepté de faire profiter les lecteurs de son secteur de Paris que vous trouverez donc sur la disquette cadeau de ce mois.

Qu'est-ce qu'on dit ?...

• AMTEX PINBALL CLASSICS

Gottlieb's

ROYAL FLUSH

The Experience Of Real Pinballs

AMTEX
PinBall


COLORADO
technologies



ABONNEZ-VOUS À

Quatre formules au choix : **"F1"**

(fr

*** ou "F2" 11 numéros + 11 disquettes + 1**

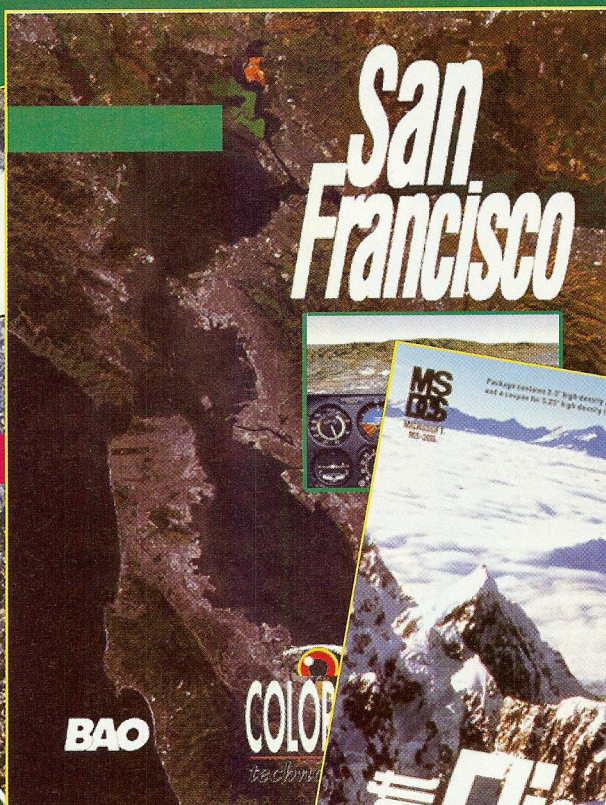
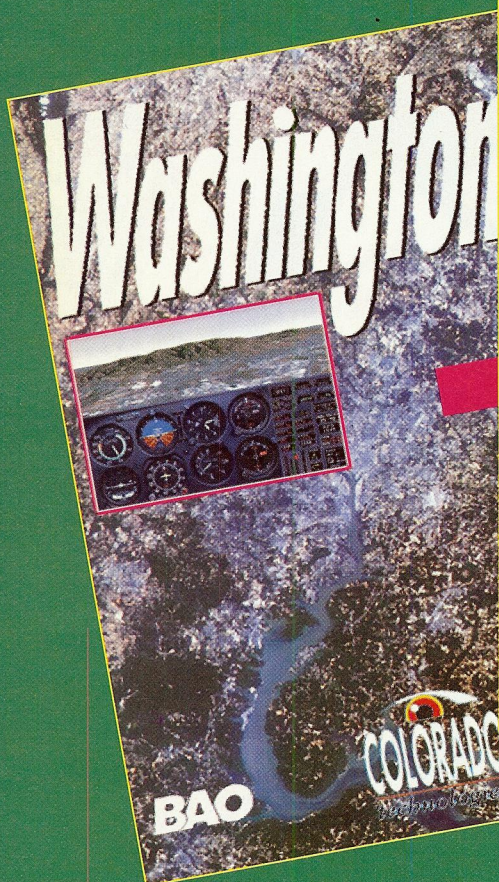
(San Francisco o

*** ou "F3" 11 numéros + 11 disc**

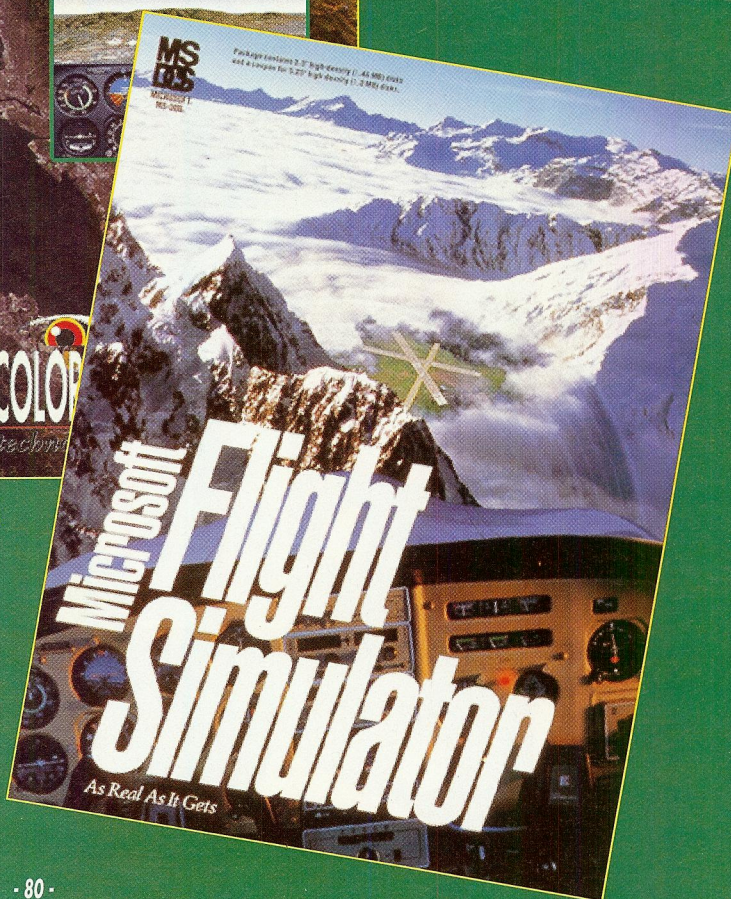
(Flight Simu

*** ou "**

Scénarios de Washington
& San Francisco conçus à
partir d'images satellite.



*** supplément : f**



Flight Simulator 5.0 de Microsoft,
logiciel de simulation de vol pour PC.

3D Simulation INTERNATIONAL **MAGAZINE**

11 numéros + 11 disquettes au prix de 350 F.

(le port France inclus).

Logiciel (scénario pour FS5) de votre choix au prix de 385 F.

(Washington "valeur 345F. environ")

Disquettes + Flight Simulator 5.0 au prix de 495 F.

(FS 5.0 "valeur 490 F. environ")

**11 numéros + 11 disquettes + 2 logiciels
(scénarios pour FS5) au prix de 530 F.**

(San Francisco et Washington "valeur 690 F. environ")

(le port France 60 F.

3D-Simulation

Spécial Imagina 94 en kiosque début mars

P.A.

En raison de nos délais de fabrication, vos petites annonces doivent nous parvenir au plus tard le 10 du mois pour

Vends

Du grand Art! Membre du Stéréo-Club Français distribue images de synthèse en relief (2 disk HD) + lunette stéréoscopique + DOC "Comment réaliser vos images en relief" Envoyez vos

Cartes Sound Blaster (Pro,

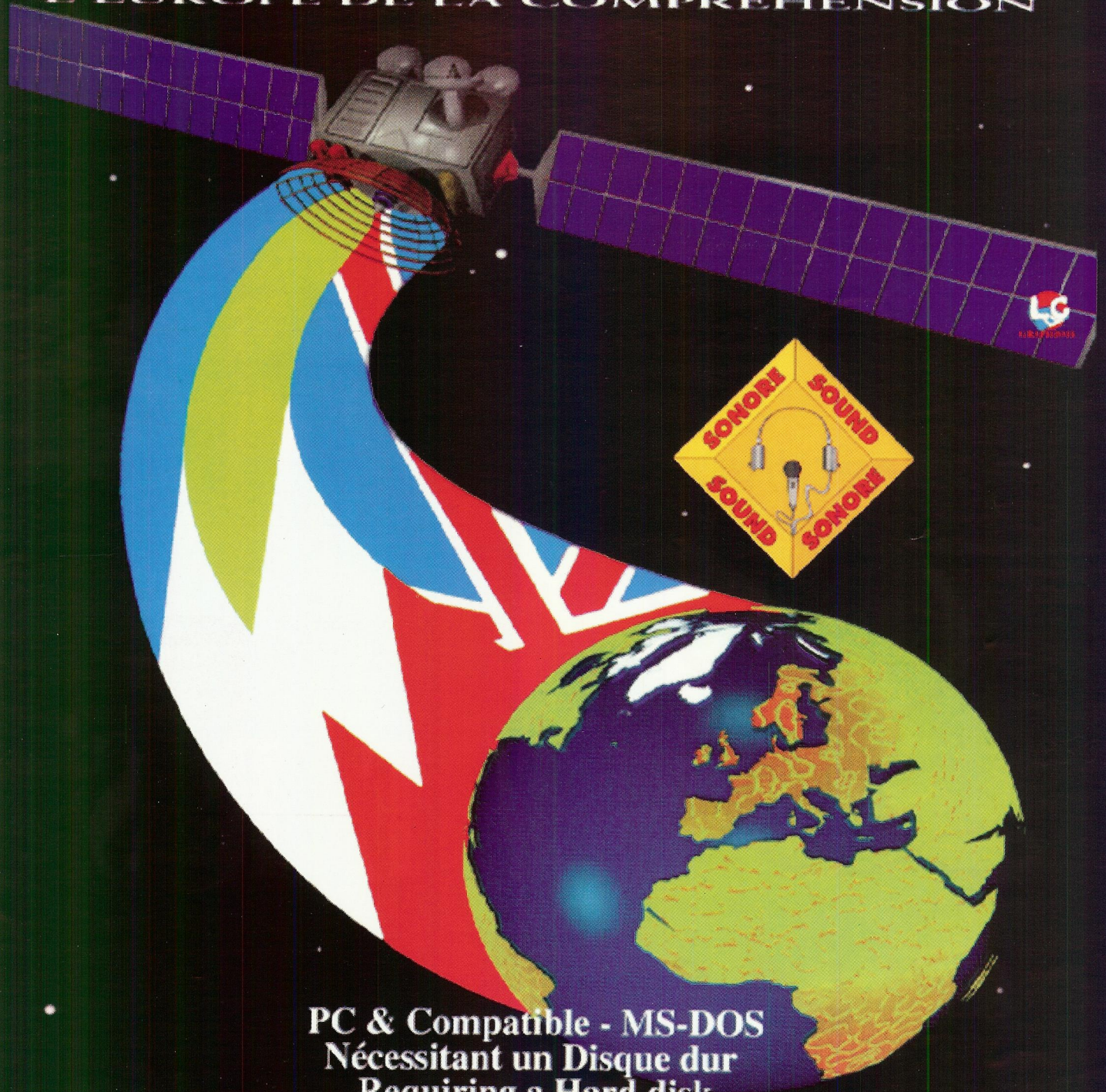
16 ASP), Lecteurs CD-Rom, Cartes mères 386 et 486, Disquettes neutres, Verbatim, Disques durs. Téléphone: 78.98.19.86.

Recherche

Envoi du dossier à : Mr. Vanderhoot, 5, rue Jean Jaurès - 84110, Vaison-la-Romaine.

Audio-Langue
turbo
DIALOGUE

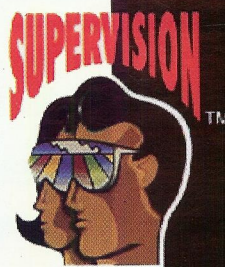
L'EUROPE DE LA COMPRÉHENSION



PC & Compatible - MS-DOS
Nécessitant un Disque dur
Requiring a Hard disk

ALB

Édité par
Colorado Technologies
Tél : (1) 40 10 01 05



*the
interactive*

LOVERS'

guide